HELPLINE F1 2000 • Medievil 2 • Tomba 2 • Resident Evil • Suikoden 2

PSX

CIJENA 21.80 KN
BROJ 16 SRPANJ 2000.

PLAYSTATION ČASOPIS

NAJAVE

Spider-Man
Prvi prikaz velike igre u režiji tvoraca Tony Hawka

Fear Effect: Retro Helix
The World Is Not Enough
Final Fantasy IX...

ODIGRALI SMO

Dracula
Veliko iznenađenje stiže iz Francuske

Hogs Of War
Nightmare Creatures 2
Ronaldo V-Football
Alundra 2
Galerians
Armorines
Vanark...

Napokon dovršen!

Colin McRae Rally 2.0

Odigrali smo završnu inačicu vjerojatno najbolje simulacije rallyja ikad!

ISSUE 16 JULY 21,80 KN 570 SLT 5,5 KM

odaberite!

[mi imamo SVE što trebate]

MelComp

AKTUALNI CJENICI NALAZE SE NA

MelComp d.o.o.
Ivana Severa 15, HR - 42000 Varaždin
tel./fax: **042/350-400**
URL: **http://www.melcomp.hr**
e-mail: **servis@melcomp.hr, melnjak@melcomp.hr**

našu robu potražite kod naših partnera

DEALERI VELEPRODAJA

GLOBUS PARTNER Zagreb (01) 481-7700, **TEHNIČAR COMPUTERS** Zagreb (01) 3837-163, **KERNER** Zagreb (01) 3862-141, **INFRA** Osijek (031) 378-566, **TEXPERT** Đakovo (031) 816-439, **BMB NETCOM** Karlovac (047) 621-823, **COMWARE** Split (021) 349-063, **KOM-PAST** Krapina (049) 371-409, **IRI ECONOMIC** Opatija (051) 218-340, **OFFICE COMPUTERS** Hvar (021) 741-749, **FOTON** Krapina (049) 376-710, **HOBIT** Rijeka (051) 336-280, **LIMEX** Čakovec (040) 314-656, **KONTO** Požega (034) 281-580, **ARKA SERVIS** Koprivnica (048) 642-322, **JES** Nova Gradiška (035) 362-482, **FARN d.o.o.** Rovinj (052) 830-333, **IBIS** Virje (048) 897-232, **POS-TRADE** Split (021) 357-150, **IN SERVIS** Ludbreg (042) 810-074, **KONTO** Varaždin (042) 313-608

DEALERI MALOPRODAJA

BIROSTROJ COMPUTERS Zagreb (01) 3841-439, **HOBIT** 336-280, **IN SERVIS** (042) 665 074, **PRODAJNI CENTAR 93** (01) 4817-701, **MISLAV INFORMATIKA** Slavonski Brod (035) 443-149

PSX
PLAYSTATION ČASOPIS

IZDAVAČ
JANUS PRESS D.O.O.
Majstora Radonje 10/I, 10 000 Zagreb
TEL
+385 (0)1 3843 600, 3843 772
FAX
+385 (0)1 3843 599
E-MAIL: psx@janus.hr
WWW: http://psx.janus.hr

DIREKTORICA
Senka Kušer
senka.kuser@janus.hr

TEHNIČKI DIREKTOR
Tomislav Mijić
tomislav.mijic@janus.hr

GLAVNI UREDNIK
Dario Zrno
dario.zrno@janus.hr

ART DIRECTOR
Igor Vranješ
igor.vranjes@janus.hr

DIREKTOR MARKETINGA
Krešimir Mijić
kresimir.mijic@janus.hr

SURADNICI
Ivan Bolkovac, Hrvoje Herceg, Berislav Jozić, Krešimir Jozić, Igor Milanović, Danijel Milčić, Danijel Reškovac, Nevenka Šalat, Tanja Vitas, Amar Rešić, Tomislav Tomašić, Vedran Sandić

LEKTORICA
Ankica Đerek

RAČUNOVODSTVO
Nada Delač

PRETPLATA
Marijana Jurič
prodaja@janus.hr
(reklamacije i upiti radnim danom od 9 do 16 h)

PRIJELOM I OBRADA
dtp@janus.hr
Darko Poslek, Marijan Baćac

IZRADA FILMOVA
Janus Studio

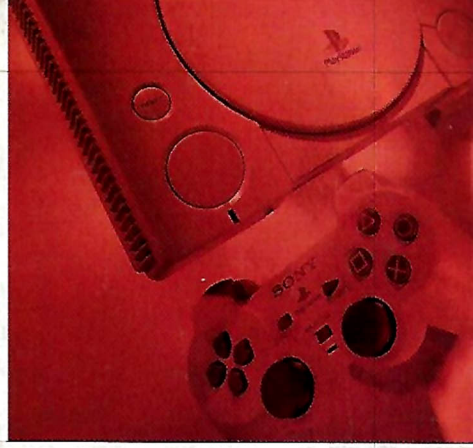
TISAK
VJESNIK d.d.
Slavonska avenija 4
10 000 Zagreb

ISSN 1331-7849

Rukopisi, slike, crteži, diskete i sav pristigli materijal se ne vraćaju. Zabranjeno je kopiranje ili prenošenje sadržaja PSX-a bez suglasnosti izdavača.

janus

SADRŽAJ



PRVI PRIKAZ - SPIDER-MAN 30

C. MCRAE RALLY 2.0 36

DRACULA 42

NIGHTMARE CREATURES 2 44

HOGS OF WAR 46

LIFESTYLE - BLACKOUT PROJECT 92

KONTAKT ZONA 6

PRVI PRIKAZ: SPIDER-MAN 30

PSX NOVOSTI 8
PSONLINE 12
PS2 NOVOSTI 14
PP: SUMMONER 19
TOYS 4 THE BOYS & GIRLS 28
I TO JE IGRA: BEATMANIA 59
RETRO: TOCA 61

NAJAVE

FEAR EFFECT: RETRO HELIX 20
THE WORLD IS NOT ENOUGHT 22
FINAL FANTASY IX 24
MILLE MIGLIA 26
DAVE MIRRA FREESTYLE 27

HARDWARE

BLAZE: HYPER MOUSE 62
SONY COMPACT AV SYSTEM 62
BLAZE: XPLORER FX 63
GUILLEMOT: COMPACT RACING WHEEL 65
GUILLEMOT: SHOCK 2 INFRARED CONTROLLER 65

HELPLINE

PITANJA & ODGOVORI 66
RESIDENT EVIL (1. DIO) 70
F1 2000 74
MEDIEVIL 2 78
TOMBA 2 (2. DIO) 84
SUIKODEN 2 (2. DIO) 90

LIFESTYLE

BLACKOUT PROJECT 92

ODIGRALI SMO

COLIN MCRAE RALLY 36
DRACULA 42
HOGS OF WAR 44
NIGHTMARE CREATURES 2 46
RONALDO V-FOOTBALL 48
ALUNDRA 2 50
GALERIANS 52
THE MISADVENTURE OF TRON BONNE 54
BATLLETANX: GLOBAL ASSAULT 55
ARMORINES 56
VANARK 57

NAGRADNA IGRA

EURO-VAL & PSX

nagrađuju 10 sretnih čitatelja PSX-a

1. Multi Tap + Sony Demo CD

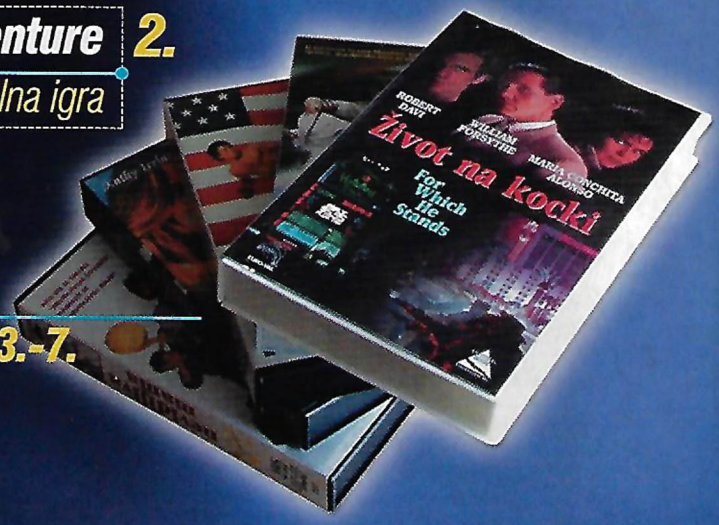
komplet za instant zabavu 4 igrača odjednom

NAGRADNO PITANJE

Navedi točan telefonski broj Eurovalove maloprodajne trgovine!

Kingsley's Adventure **2.**

originalna igra



Dobitnici nagrada iz prošlog broja

1. Ivan Maršić, Zaprešić
2. Tina Fajković, Zagreb
3. Sanja Ernjak, Sv. Filip i Jakov
4. Vera Golenko, Varaždin
5. Ivan Bilić, Zadar
6. Željka kišić, Đurđevac
7. Jasna Pervan, Zagreb
8. Robert Cvitić, Pula
9. Domagoj Radovčić, Rijeka
10. Nikola Pažanin, Split

Shaolin klinci **3.-7.**

Lažljivka
Shaolin klinci
Život na kocki
Nevidljiva mama
Američki Kickboxer

PlayStation majica

3 komada **8.-10.**

Odgovor na nagradno pitanje napišite na dopisnicu i zajedno s nalijepljenim kuponom pošaljite na adresu *Janus Press d.o.o., Majstora Radonje 10/1, Zagreb* najkasnije do 25. srpnja s naznakom *"Za NI Euroval"*. Sretno

KUPON PSX 16

EURO-VAL

Colin bez mrlje!?

"Doš'o je i taj dan, stig'o je Colin car, stig'o je stig'o, stig'o nam je on, to je pravi šampion...", orilo se u redakciji kad smo konačno u ruke dobili dugo očekivanu završnu inačicu igre *Colin McRae Rally 2.0.*, nekoliko puta otkazivanu, a po nekim nepotvrđenim pričama čak i povučenu iz proizvodnje jer su Codemastersovci u posljednji čas otkrili neke male bugove. No, čekanje se isplatilo, a kao nagradu za našu strpljivost programeri su ubacili i neke u startu nepredviđene multiplayer modove. Više o ovoj, očigledno odličnoj rally simulaciji pročitajte iz pera Tomislava na 36 stranici.

Sjećate li se glasina prije i poslije E3 sajma o Sonyjevom novom redizajnu PlayStationa? U PSX-u smo raspravljali o tome hoće li Ken Kutaragi napraviti potpuno malu, prijenosnu inačicu PlayStationa te hoće li imati mali LCD ekran (slično Gameboyu) ili ne. Ovih smo dana dobili odgovore na sva naša pitanja: PS One je službeni naziv za novi PlayStation (potpuno kompatibilan s trenutačnim), a imat će i LCD ekran (kao opcija) te network adapter. Sad ćemo moći zaigrati GT, MGS, Colina i sve druge PS hitove i u vlaku, autobusu, avionu (khm...), tramvaju, školi, na poslu, sastanku, WC-u... Idealno...

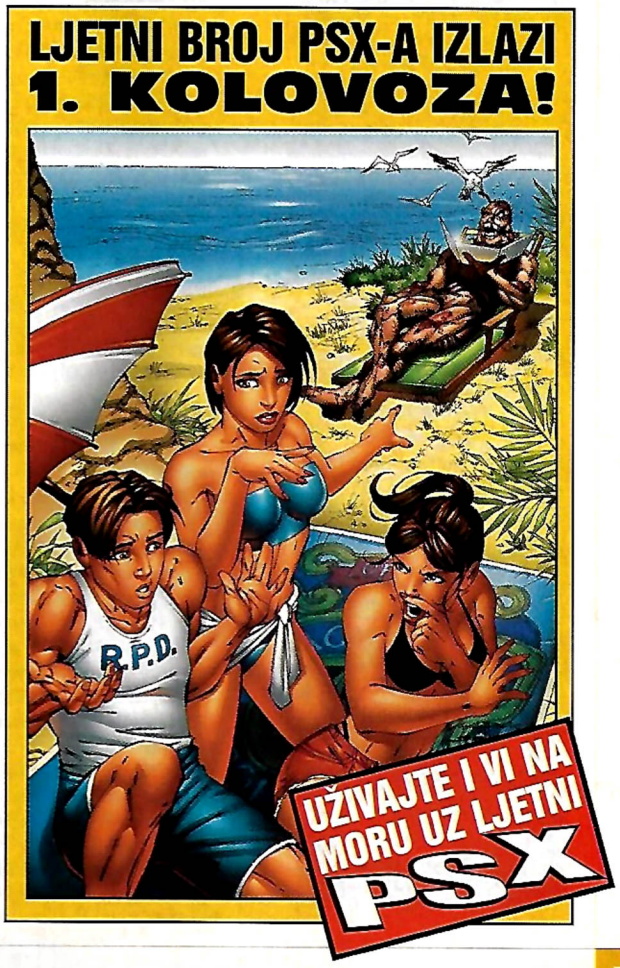
Sony nas je ugodno iznenadio i s predstavljanjem hard diska i ethernet adaptera za japansku inačicu PlayStationa 2. Cijela redakcija PSX-a se složila da bi takav izgled harda bio idealan i za naše europsko tržište, no Sony nema takve planove. Šteta...

Jedno malo-veliko iznenađenje stiže nam iz Francuske. Ekipa Visual Impacta napravila je odličnu avanturu imenom *Dracula* koja, iako koristi malo zastarjeli način kretanja (nešto kao u legendarnom *Mystu*), daje potpuni doživljaj avanture zahvaljujući svojoj odličnoj atmosferi.

I za kraj, sretan sam što vam mogu najaviti ljetni broj PSX-a. Očekujte ga početkom kolovoza...

Ugodno čitanje!
Dario Zrno

P.S. Upoznajte nesuđene europske prvake na 35 stranici PSX-a....



PITANJA MJESECA

KOJU BISTE MI VI IGRICU PREPORUČILI OD OVIH: *THEME PARK WORLD, EURO 2000, TONY HAWK'S 2, COLIN MCRAE 2?*
ROBERT IZ PULE

Eh, Roberte, baš si nam uvalio pitanje. Pa kako izabrati najbolju igricu među svim ovim hitovima? Pokušaj ovim redoslijedom: *Colin McRae Rally 2.0, Tony Hawk's 2, Theme Park World, Euro 2000.*

KAD IZLAZI PS 3, KOLIKA ĆE MU BITI CIJENA, HOĆE LI SE MOĆI UGRADITI ČIP? KOLIKO ĆE KOŠTATI IGRICE ZA PS2 I HOĆE LI SE MOĆI UGRADITI ČIP?
DARIO IZ SARAJEVA

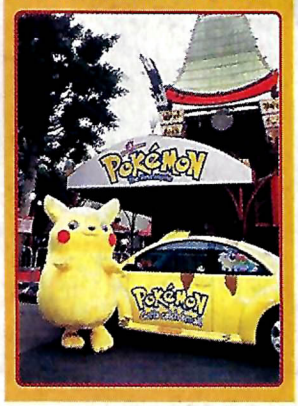
Opa, Dario, kamo si se ti zaletio. Pa još nismo dobili ni PS2, a ti se već okomio na trojku. Cijena igara za PS2 će biti kao i za PSX (oko 350 kn). Inače, bojimo se da patiš od čipitisa, pa sve bi čipirao.

POSTOJI LI PLAYSTATION 2 I HOĆE LI SE MOĆI PRIKLJUČITI 2 KONTROLERA?
VEDRAN IZ SARVAŠA

Postoji li PlayStation 2? Ma neee, to se mi malo zezamo ovih proteklih godinu dana... Pa kome treba još PlayStation 2? A tek dva kontrolera, ili čak 8 odjednom? Ma bezveze... Daj mi rađe usisavač!

JESU LI IGRICE *DRAGON BALL 2* I *POKEMON* IZAŠLE ZA PSX?
MIROSLAV IZ BJELOVARA

Miroslave, te igre nisu izašle na PSX-u, a mi se iskreno nadamo da i neće.



Pisma, komentari, reakcije...

Pišite nam...

na adresu

JANUS PRESS (PSX-kontakt zona)
Majstora Radonje 10
10000 Zagreb

e-mail

psx_pisma@janus.hr

U nekoliko pisama pristiglih iz Bjelovarske županije (pozdrav Ediju i DJ-ima Cveletu i Tomekku) čitatelji su nas upozorili da su u prošlom broju PSX-a neke stanice bile dvaput ponovljene, a nekih nije ni bilo. Uz našu ispriku, molimo sve one koji su kupili takve časopise da nam ih pošalju (naravno, zauzvrat ćemo im poslati dobre) te navedu gdje su ih točno kupili. Takvo što neće se više ponoviti, tvrdi nam tiskara, glavni krivac za ovaj neobjašnjivi propust.

"Nadam se da ovo pisamce neće završiti u košu", kaže Igor Čubra iz Tenja

PSX i u Njemačkoj!?

Dragi (COOL) PSX Teame!
Sad mi je donio prijatelj iz HR vaš časopis (broj 12/2000.). Prvo što mi je zapalo za oko bila je kvaliteta papira, koja je SJAJNA!!! Dragi Teame, takve časopise nećete naći u Njemačkoj (a ja

živim tu i pratim druge PSX časopise). Vaš najveći plus je, možda niste obraćali pozornost na to, da nemate nijedne reklame u časopisu!!! Pa to je remek-djelo! Dok je u drugim časopisima situacija suprotna. Još nešto: slike su vam super oštre i ljepše nego u njemački časopisima. Imam nekoliko prijedloga za Vas:
Napravite TOP 20 igara u Hrvatskoj
Stavite par postera (ili jedan, ali vrijedan!)
Objavite datume izlazećih igara
Kako bi bilo s nagradnim igrama?
P.S.1: Vaša Internet stranica ne postoji, kao ni **psx_pisma@janus.hr!!!**
P.S.2: Najgora igra za PSX u povijesti je *Barbies Adventures*!! (fuj, fuj, *rigam*)
Ciao, vaš Solid Snake (Alen, the "the freak")

A nama nikako nije bilo jasno kome to idu naši devizni honorari u Njemačku? Pa kako si ti, Alene, mislio da će časopisi iz neke Njemačke biti bolji od naših? Svašta! Naravno da o TOP ljestvicu i posterima razmišljamo. Uz svaku je recenziju i podatak kada je predviđeno izdavanje igre. Nagradnih igara imamo, a znaš kako je, više nagradnih igara - više reklama.
P.S.1: Na web stranicama se radi, a Janusova adresa za pisma odnedavno postoji pa tako i ova koju si ti naveo!
P.S.2: A baš smo te mislili nagraditi jednom Barbie...

Sidney je transvestit!

Oduševljen sam zadnjim brojem PSX-a, ali imam i nekoliko pitanja. Kao prvo, zainteresiran sam za Blazeov Explorer FX Pro, ali sam jedan od onih (ne)sretnika koji posjeduju PS serije 9000, pa me zanima može li se on kojim dodatnim kabelom ili spravicom priključiti na serijski port? Kao drugo, kada izlazi *Toca 3 WTC*? I kao treće, o igri *Star Wars Demolition* niste nikad pisali.
P.S. Ne zamjeram Dariju što je tek nakon 3 sata skužio da je Sidney muško jer ni ja to nisam znao dok nisam pročitao tekst.

Puno pozdrava od Nikole iz Splita

Nažalost, sumnjamo da će ti se isplatiti izmišljanje paralelnog porta ako ga na svojoj konzoli nemaš. No, ako iz Grunfove radionice izađe neki nadomjestak, sigurno ćemo te obavijestiti (znaj da je Blaze najavio novu spravicu koja bi se utaknula u memory card port, a imala bi iste funkcije kao i FX Pro). *Toca* samo što nije stigla (barem se nadamo jer se šuška da će je otkazati za 10 mjesec). Veselimo se novim vozačkim izazovima. Ako *Star Wars Demolition* pokaže dovoljno kvalitete, možda ga i objavimo. Inače, Dario po redakciji kruži s komadom papira koji naziva peticijom koju će poslati Squareu i zahtjevati njihovo izjašnjavanje povodom neodređenosti spola njihovih junaka.

Help, help, help!

POMOZITE MI!
Pišem vam po prvi put i iskreno se nadam da ćete mi pokušati pomoći. PlayStation igram 2-3 g. Dosad sam ga igrao kod frendova, ali sam prije 3 mjeseca dobio i svoj. Sve je super, igre su super, vi ste super, ali javio se strah. Da, strah. Naime, izašla je bolja konzola, PS2. Sada kada je sve na vrhuncu, kada ste izašli vi, meni najbolji časopis, kada su se počele pojavljivati superigre, imam osjećaj da će sve nestati. Sigurno će se većina kompanija sada oprijediljeliti za proizvodnju igara za PS2.
Mislim da ćete i vi prezentirati više igre za PS2. Dakako, to je sve normalno, ali bojim se da će nestati igara za PSX, da neće više biti aseva poput *GT2, RE3, Mission Impossible,* te njima sličnih igara. Znam, vaš najjednostavniji odgovor bi bio: "Kupi si PS2". Tu nastaje problem, kako bih rekao, nedostaje mi pokroviteljа. Roditelji mi ne rade pa sam i ovaj PSX dobio vrlo teško. Molim da mi nešto savjetujete, ili me bar uvjerite da se to neće dogoditi. Volio bih da nisam u pravu jer mi je PSX stvarno pri srcu.
Dušan iz Murskog Središća

Dušane, nemaš brige! Pogledaš li u prošlom broju PSX-a izvještaj s E3-a, primijetit ćeš i sam da je PlayStation još uvijek (a zašto ne bi bio, uostalom?) vrlo popularan i da se priprema veliki broj odličnih igara. Imat ćeš što igrati dok ne skupiš love za dvojku.

Nemesis i u Zagrebu!?

11. siječnja 1997. Roditelji su odlučili otići na odmor. Poveli su i mene. Vozili smo se autocestom do Zagreba, a onda.. Ušavši u Zagreb, nije bilo nikoga. Roditelji su me poslali u hotel, rezervirvši sobu, vratio sam se do auta, aaaaa...! Roditelji su mi mrtvi, kao razderani. Vrativši se u sobu, ouuu sheat, zombi! Noge su me izdale, bacam se na pod, puzim do vrata, oouu, no, ugrist će me, pomooooooć..! Razbija se staklo i trrrrr... Netko puca. Dižem pogled u strahu, a onda... Ugledam Carlosa kako ih kosi...zombi pada...dolazi Carlos. How are you?- pitao me. Ggood- rekoh (tad još nisam poznavao engleski jezik). Kaži mi nešto, rekao je, ako imaš PSX časopise, dobit ćeš magnum. Trčim do auta i vadim iz gepeka sve časopise i dajem mu ih. Zatim je rekao: Ako znaš neku foru iz PSX časopisa, dobit ćeš 200 metaka za magnum, a ja izvalim: Časopis se raspada! Carlos pada u smijehu: Molim? Dok se on tako smijao, umro sam od straha vidjevši Nemesisa iza njegovih leđa. Zatim pustim malo vode u gaće i ugledam Jill kako trči s kubanskom cigarom prema Nemesisu. Cigaru mu je zabila u usta kad je vikao "Staars". Carlos ju je zapalio i rekao da se sagnemo. Ne kužim, ali... Bio je to C4 umotan u duhan. He is died! The end.

1. Znate li gdje mogu nabaviti RE2 drugi CD, jer prvi imam?
2. Hoće li se plaćati Internet na PS 2?

Željko iz Belišća

Baš lijepo što si cijeli Zagreb pretvorio u Zombigrad. Nakon 11 navečer tako i izgleda.

1. Ondje gdje si nabavio i prvi.
2. Ne, Hrvatska pošta je odlučila nagraditi prvih 1.000.000 PS2 korisnika u Hrvatskoj besplatnim uslugama :-)

Tješka grješka

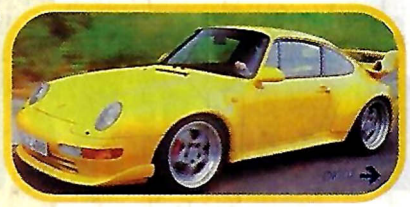
Draga redakcijo PSX-a,
Nakon brojeva i brojeva PSX-a i pljuvanja po kečerima, po svim kečerskim organizacijama (WWF, WCW, ECW), po svemu što je vezano za kečere i pisanja brojnih gluposti vezanih za kečere (sve što počinje s nekoliko WW-ova je američko hrvanje).
Nakon mnogih (pre)malih ocjena koje su dobivale kečerske igre, napokon je jedna igra dobila zasluženu ocjenu 9 (iako bi barem po mom mišljenju trebala dobiti 10).
Da, naravno, govorim o igri koja je bila recenzirana u prošlom broju PSX-a. O igri koja je dobila krivi naziv.
Je li to bila nesposobnost gđice Tanje Vitas, njeno neznanje ili štamparska greška, ne znam, ali ime igre je WWF SMACK DOWN. Ne WF nego WWF (World Wrestling Federaton). Kad napokon neka wrestling igrica dobije zasluženu ocjenu, vi joj krivo napišete naslov. Nadam se da ćete ispraviti tu grešku, jer ipak vi niste neprofesionalni časopis, nego najbolji časopis za PSX.

Puno pozdrava od Nevena iz Moravica

Najponiznije se ispričavamo Nevenu i svim ljubiteljima "američkog hrvanja". Nedostatak jednog "W" je posljedica štamparske, a ne Tanjine greške, ali nadamo se da ste svi vi to shvatili, kao što ste shvatili da se kečeri tuku *za istač*.

Nismo mi nabrijani, mi smo neobrijani!

Štovano uredništvo najnabrijanijeg PlayStation časopisa u Hrvatskoj, ma kojoj Hrvatskoj, sigurno ste najbolji (najnabrijaniji) u cijeloj Europi. Svi koji vas čitaju, to znaju i zato vas tako hvale. Svi mi PSX-ljupci jedva čekamo nove brojeve ove lektire za PlayStation manijake. Vaš časopis ne bi bio ni upola tako nabrijan bez valjda najboljeg teama i uredništva na svijetu. Neću biti cjepidlaka i određivati tko valja, a tko ne - za mene ste svi super. Da skratim, imam samo nekoliko pitanja za vas: kada izlaze *Bugs Bunny*



Vi i vaš časopis nabrijani ste poput ovog Porschea

2, Bass Landing 2, VIP+, za koju konzolu i zašto ne biste i vi kao i Amerikanci organizirali turnir u *Jedi Power Battles*-ima? Ostanite nabrijani!!!!!
P.S. S koliko je Učo prošao ovu školsku godinu?

Vedran iz Drenja Brdovečkog

Hvala na *porscheu. Bugs Buny 2* nije još ni najavljen, a *Bass Landing 2 i VIP+* najavljeni su negdje ujesen, i to za jedinicu. Mala razlika između organizatora *Jedi Power Battlea* i nas je što mi nemamo dovoljno konzola, dovoljno love i prebojani kombi u kojem bi putovali. Čim ih nabavimo, krećemo! P.S. Učo je ovu godinu pao (iz hrvatskog).

PSX in space

Bog ekipa!
Svi govore za vaš list da je "the best", a tom se mišljenju i ja pridružujem sa svojim prijateljima. Od velike ste pomoći pri odabiru novih igara, a i prohodi dobro dođu. Ovim putem zamolio bih ako možete objaviti još neke prohode, tj. varke za *Sim City*. *Unaprid* hvala. Puno pozdrava iz sunčanog Splita od PSX obožavatelja! Samo *naprid!* Ako može, gurni brale CD.

Tiho iz Splita

Jedini cheat za *Sim City* je objavljen. Napucaj milijun dolara i štedljivo troši. Ne, još bolje, okupaj se na Baćama i za nas. Čini se da guranja, brale, neće skoro biti.

PISMO MJESECA

Primjeran učenik by PSX

Drago uredništvo!
Evo mene opet. Još gore nego prošli put. Prosvijetlivši svoj svjetonazor o školama, pošao sam iskušati sve njene divote koje ste mi opisali. Šetajući hodnikom, vidio sam zgodnu koku, poslušao jedan vaš savjet i odmah primio jedan zidarski. Dobro me je razbudilo. A kasnije je došlo vrijeme i za drugi savjet koji mi dadoste pa za vrijeme ispita iz fizike izvukoh šalabahterčić i prepisah neke formule, a profa je to, naravno, morala vidjeti, tako da mi je odmah uvalila asa. Poslije sam morao prekinuti svu tu nervozu koja mi se nagomilala pa sam otišao u Veseli centar i zapalio Marlboro. Baš tog trena banuo je ravnatelj na vrata. Sad mi prijeti izlet iz ovog smetlarskog gnijezda u kojemu bih sada želio ostati.
Ajde, molim vas, dajte mi još koji genijalan savjet za ovu gabulu.
P.S. Možete li mi ponovno objasniti kako napraviti okret od 900 u Tony Hawku?

Luka iz Zadra

Dakle, Luka, tebi su, čini se, preostala samo radikalna rješenja. Ukratko: za zgodnu koku i osvajanje pogledaj Amarove savjete u Lifestylu ovog broja. Za asa iz fizike spali imenik. A ravnatelju pozovi inspekciju (vjeruj mi, znam što pričam...). Ako još nisi spreman na radikalizam, ostani doma, uključi svoju konzolu te sretno i sjetno zaigraj *Alundru 2*. I tako je vrijeme praznika... U Tonyju za vrijeme *spešla* na najvećoj visini, stisni desno, dolje i krug. Sretni i veseli praznici!

P.S. Luka, javi nam se što prije telefonom u redakciju jer nemamo tvoju punu adresu!

PITANJA MJESECA

KAD U HRVATSKOJ IZAĐE PS2, HOĆE LI SE I DALJE PRODAVATI IGRICE ZA PSX?

SANJIN IZ KOPRIVNICE

Nemaš brige, Sanjine, igre za jedinicu će se prodavati, a zašto i ne bi. Svatko tko je vidio Colina dvojku, složit će se sa mnom.

KAD ĆE IZAĆI *THIS IS FOOTBALL 2* I HOĆE LI BITI BOLJI OD PRVOGA?

HRVOJE IZ OSIJEKA

***This is Football 2* će se na PlayStationu pojaviti krajem godine, a početkom iduće i na PlayStationu 2. Hoće li biti bolji, vidjet ćemo, po riječima programera, dakako da hoće.**

MOGU LI SE NARUČITI STARI BROJEVI PSX-A U SLOVENIJI?

FREDI IZ MARIBORA

Moguće je, ali je prilično kompliciranо (sve bi išlo preko slovenske tiskare i njihove pretplate), a trajalo bi dugo te na kraju bilo i skupo. Sorry...

KOJI JE BOLJI ŠAH, *CHESSMASTER 3D* ILI *CHESSMASTER 2*? HOĆE LI IZAĆI *SILENT HILL 2* ZA PS?

DEJAN IZ BELIŠĆA

Dejo, obje inačice šaha su jednako dobre jer su identične (jedino su im nazivi različiti za američku i europsku inačicu). *Silent Hill 2* izaći će samo na PS2.

BUDITE TOLIKO DOBRI PA SVIM ČITATELJIMA KOJI SE ZANIMAJU ZA NOGOMETNE MANAGERE PREPORUČITE NEKOLIKO NOVIJIH NASLOVA (ZA OVU NOGOMETNU SEZONU).

POZDRAV IZ DUGAVA

Svakako preporučujemo *Player Manager 2000* te malo slabiji *Premium Manager 2000*. Naravno, klasik, *LMA Manager*, ne treba ni spominjati (bez obzira što je već duže na tržištu).

KOJA JE IGRA BOLJA (KOJU MI PREPURUČUJETE): *URBAN CHAOS* ILI *FEAR EFFECT*.

ANONIMUS IZ ČAKOVCA

Ako nisi slab sa živcima, zaigraj *Fear Effect*. U suprotnom izaberi laganini *Urban Chaos*.

novosti

PIŠE Tomislav Tomašić

Prošli je broj definitivno obilježio E3 sa svim njegovim sjajem. Nama je, dakako, najvažnije bilo znati što se događa s našom omiljenom konzolom te kakvi su planovi za budućnost. Glede toga, isplivale su informacije o novom dizajnu Playstationa koje su tijekom šestog mjeseca stale na čvrste noge, o čemu možete pročitati u posebnom izvještaju. Što se u svijetu igara događalo nakon famoznog E3-a te što nam proizvođači igara spremaju, pročitajte ovdje.

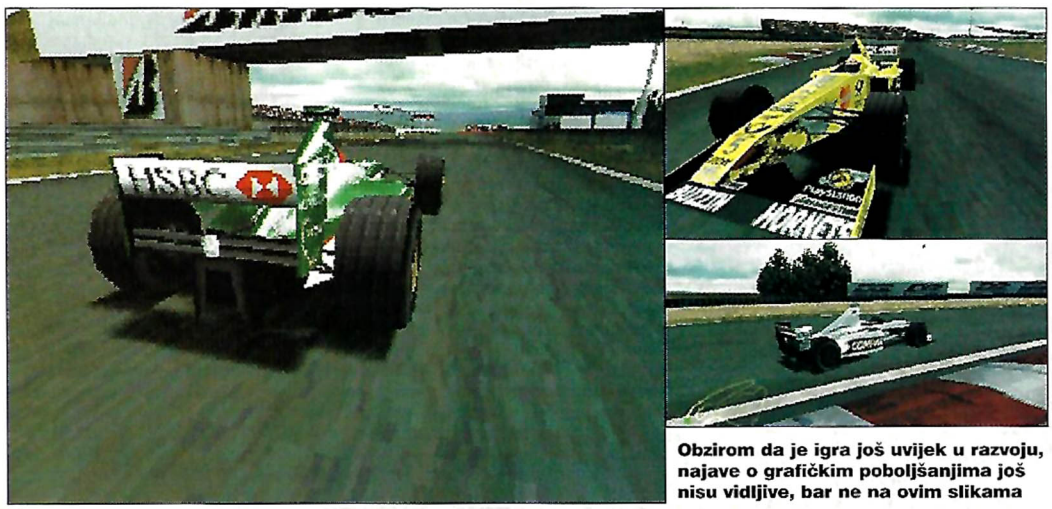
MIDWAY **FORMULA ONE 2000**

ZASTAVE SU RAZVIJENE, SVJETLA SU UGAŠENA. START!

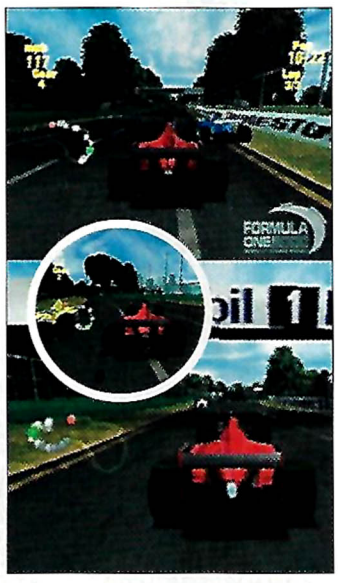
Sezona Formule 1 je u punom jeku i, na svu sreću, još nije sigurno hoće li Schumacher bili prvak. Ako ga ne volite, uskoro ćete na virtualnoj stazi imati priliku dokazati suprotno.

Formula je definitivno u trendu. Dokazuje se to iz dana u dan najavama novih igara kako za Playstation, tako i za PS2. Za one koji su se zabrinuto upitali što tu traži Midway, objasnimo odmah da iza tog projekta stoji Psygnosis, što znači da će svi ljubitelji klasičnih naslova *Formula 97* i *Formula 99* doći na svoje. Razvoj igre povjeren je i ovaj put tvrtki Studio 33, što znači da i u novom nastavku možemo očekivati iste atribute koje smo imali i u prošlogodišnjoj inačici. Sam proizvođač obećava da će sustav kontrole bolida i dalje biti na visini, grafika će, dakako, biti najbolja dosad (mada slike ne govore o nekim većim promjenama, nego samo o kozmetičkim zahvatima), a Formula fanovi trebali bi dobiti izbornika i opcija koliko ih god mogu zamisliti. Proizvođači su si u zadatak stavili napraviti dosad najbolju simulaciju Formule, no uza sva poboljšanja i osvježenja što ih je donijela ovogodišnja EA Sportsova Formula, pitanje je hoće li uspjeti u svom naumu.

Michael Schumacher juriša stazom u Melbourneu



Obzirom da je igra još uvijek u razvoju, najave o grafičkim poboljšanjima još nisu vidljive, bar ne na ovim slikama



Kao i uvijek, moglo bi mu se dogoditi da se u nekog zaleti. Sigurno nije namjerno

Ovce u naletu ▸ Eto, i ovce su stigle na Playstation i mi ne možemo ništa protiv toga. I to ne bilo kakve ovce. Nisu to one koje vam monotonim preskakanjem ograde pomažu zaspati. A, ne. Ove su ovce s osobnošću i kao takve vrlo lako mogu upasti u gotovo svaku moguću nevolju. Kako to izgleda, vidjet ćete kad se na tržištu pojavi igra znakovitog imena *Sheep*.

007 Racing ▸ Bože nas sačuvaj kad proizvođači igara nanjuše lovu. Tada nas zasipaju svim i svačim vezanim uz određenu tematiku. Tako će i najveći svjetski špijun sjesti za volan i pokazati nam kako se svijet može spasiti iz cockpita automobila. Ako ništa drugo, bacit ćemo pogled na *aston martina, lotusa i BMW*, a zasigurno neće nedostajati ni sitnica poput raketa, mitraljeza, nafte na cesti i ostalih Bond fora.

Razbijač FIFA-e u najavi ▸ Ne znam što je tu toliko specijalno teško. No dobro, za ljubav fifoljubaca, neću pretjerivati. Ipak, Virgin Interactive najavio je izlazak novog nogometa, *Europian Super League*, koji bi u svemu trebao zasjeniti dosadašnje sjajne učinke Fife na Playstationu, što je vrlo težak zadatak - koliko god većina redakcije PSX-a ne voli Fifu i sve što je vezanu uz nju, njezin globalni značaj bit će teško prestići. Ne znam zašto ne spominju ISS Pro. Vjerojatno zato jer to ne mogu prestići niti razbiti.

Malo je moderno ▸ Acclaim London radi na novom nastavku svoje prošlogodišnje simu-

E PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...STOP THE PRESS... STOP

KONAMI ESPN MLS GAMENIGHT

ISS PRO RULES

Konami je na tragu velike love. Čini se da su se Ameri posljednjih godina opasno zakačili na svoj *Major League Soccer* te će tako tržište na kojem dosad nije bilo nikoga progutati sve što su mu proizvođači spremni pružiti na temu nogometa. *MLS GameNight* bit će prva igra na svijetu koja će nam predstaviti svih 12 klubova *MLS-a* sa svim igračima, pravilima i play-offom. Osim ostarjelih zvijezda koje igraju u američkoj ligi, na raspolaganju će biti još 53 svjetske reprezentacije sa svim pratećim natjecanjima. Uobičajenoj mogućnosti editiranja imena bit će dodana mogućnost izmjene svih fizičkih atributa igrača, od boje brkova pa nadalje. Za ukupan doživljaj igranja nogometa fanovima će na raspolaganju biti pravi stadioni, a kroz akciju će ih pratiti dugogodišnji ESPN-ov najavljivač i komentator Bob Ley. Mmmmm, jedva čekam.

KONAMI SUIKOGAIDEN VOL.1: SWORDSMAN OF HARMONIA

SUIKODEN. DVORCI, RATOVI, LJUBAV... AH, ŽIVOT JE LIJEP! (HA, HA).

Suikoden se definitivno etablirao kao "moneymilker" i Konami nema namjeru ispustiti takvu kravicu iz svojih ruku. Dapače, Japance, ali i ostale željne mangoidnih avantura i dalje će zatrpavati njihovom omiljenom tematikom. Igra je zapravo inačica Suikodena 2 pa će tako likovi koji su okorjelim RPG-ovcima bili poznati iz te igre ubilježiti nastup i u ovoj, naravno uz nove likove i nove nemoguće zaplete. Priča će se ipak vrtjeti oko novog lika Nasha, vojnika Harmonie, koji će biti poslan na specijalnu misiju u gradić Jowston ne bi li ispitao zagonetnog mladića žigosanog od strane nepoznatih sila. Što dalje slijedi, zamislite sami.

Nogometaši se bune, frka na obzoru

Europsko prvenstvo teče, a u pozadini se odvija velika frka. Riječ je o tome da su profesionalni nogometaši graknuli zbog neovlaštenog korištenja njihovih imena te imena klubova u nogometnim simulacijama. Na optuženičkoj klupi u parnici koja se odvija u Belgiji našli su se Sony, Electronic Arts, Eidos i Infogrames, tj. igre *FIFA 2000, UEFA Euro 2000, This is Football i UEFA Champions League 1999/2000*. Spretni odvjetnici uhvatili su se skupe parnice u kojoj će im zadatak biti dokazati da je korištenje imena za koja ne postoje dozvole štetno te da može ugroziti reputaciju i poslovanje kako pojedinaca, tako i klubova. Prema njihovim riječima, bit će teško dokazati kakva šteta može nastati ondje gdje se koristi tako veliki broj igrača no činjenica je da su nanjušili lovu i da neće popustiti. Inače, cijelu su frku digli sljedeći: Georghe Hagi, Gheorge Popescu, Adrian Ilie (Rumunji), Dimas, Abel Xavier (Portugalci) i Slovenac Mladen Rudonja te klubovi Feyenoord Rotterdam, Slavija Prag i Vicenza.

lacije automobilčića na daljinsko upravljanje pod nazivom *Re-Volt 2: RC Revenge*. Revenge bi trebao ponuditi jedan blaži, arkadniji pristup, za razliku od prethodnika koji je inzistirao na učenju zavoja, problematičnim komandama i simulaciji, ne ponudivši ništa drugo, pa nije ni mogao polučiti značajniji uspjeh.

Pazi ide ninja ▸ Novost koja se tiče *Tenchua* zanimljiva je tvrdokornim obožavateljima ove neobične ali vrlo kvalitetne igre, a takvih je zasigurno mnogo. Dakle, nakon što je objavljeno da će se raditi i *Tenchu 3* za PS2 i da će izaći tek negdje *2002.* godine, producenti su se na račun svih onih koji su odigrali prvi dio potrudili iste obavijestiti da će *Tenchu 3* za PS2 biti zapravo nastavak originalne igre, dok je *Tenchu 2*, koji željno očekujemo, radnjom smješten prije prvog nastavka kako bi se svi lakše snašli u vremenu i prostoru.

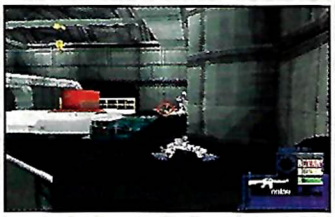
SPYRO: Godina zmaja ▸ Zmajček je ponovno s nama. Ponudit će sve ono što smo imali i dosad pa ljubitelji ove igre, a to su većinom djeca, neće biti iznevjereni. Sony će se ipak pokušati približiti i malo rafiniranijoj publici tako što će u novi nastavak *Spyre* pod nazivom *Year of the Dragon* implementirati opsežnu priču potpomognutu s mnogo glasova, za razliku od prošlih nastavaka gdje su priča i glasovi bili samo dodatni sadržaj. Priča je inače sljedeća: zla čarobnica ukrala je zmajeva jaja i odnijela ih sa sobom u podzemlje, a Spyro je jedini zmaj koji je dovoljno malen da se zavuče u zečju rupu koja vodi u svijet podzemlja i spasi ukradena jaja.

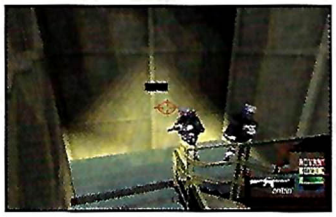
E PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP

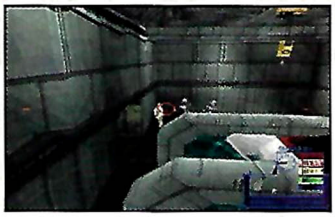
RED STORM ENTERTAINMENT · ROGUE SPEAR

SVIJET JE PONOVNO U OPASNOSTI? ZOVITE RAINBOW SIX!

Red Storm ne miruje, nakon prošlogodišnjeg svjetskog uspjeha *Rainbow Sixa*, koji je ipak malo zaobišao Playstation, ponovno su u "muvingu" s novim pokušajem. Opet je riječ o pucačini iz prvog lica prožetoj strategijskim elementima pod nazivom *Rogue Spear*. Priča je svakako bila glavni element prvog nastavka s obzirom da ju je napisao poznati pisac vojnih bestselera Tom Clancy, no u ovome ona i nije toliko spektakularna. Ruska mafija i bliskoistočni teroristi kao glavni negativci su već pomalo isprane teme, no nepopravljivi kompjutorski borci protiv svjetskih kriza moći će i ovaj put proći kroz 19 različitih nivoa i spasiti svijet od propasti barem nakratko. Što se tiče najavljenih grafičkih poboljšanja, dovoljno je pogledati slike...



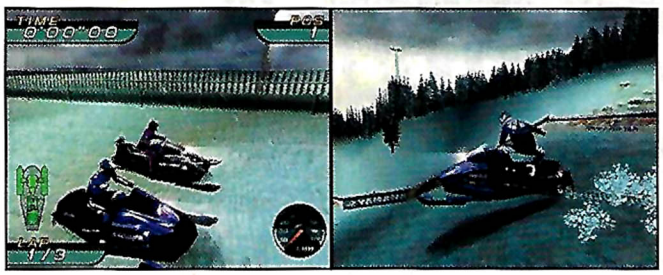




CRAVE · SNO CROSS

ŽELITE OSVJEŽENJE. POGLEDAJTE SLIKE I ZATVORITE OČI. MOŽDA USPIJE

Iako je u ovo vrijeme aktraktivnije razmišljati o moru i jetskiju, tvrtka Crave ponudila nam je i drugu stranu medalje. Pripreme za zimu već su počele iako je tek ljeto na vratima. Mnogi igrači vjerojatno misle da prosječna snowmobile igra nema mnogo toga za ponuditi, ali oni koji su vidjeli *Sled Storm* znaju da nije tako, a švedski programeri okupljeni u Unique Development Studios pokušat će nam dokazati suprotno. Dečki su kupili licencu od



Yamahe te će nam prikazati njihove snowmobile u svoj njihovoj detaljnosti. Osim toga, ponudit će nam 8 maštovitih staza i 10 vozača lijepo skockanih u dizajnerska odijela pa će svatko naći nešto za sebe i spremno krenuti u osvajanje snježnih proplanaka.

NAMCO - LIBERO GRANDE 2

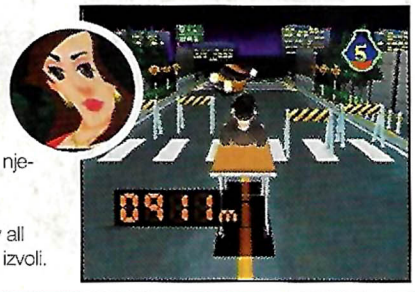
Ponovno smo na terenu

Svaki je povratak težak i trnovit, osobito kad ni početak nije bio osobito blistav, no Namco definitivno nije jedan od onih koji lako odustaju - stoički je prihvatio sve kritike i negodovanja vezana uz prvi nastavak spomenute igre i krenuo u pokušaj ispravljanja propuštenog. Za one koji ne znaju, LG je bio prvi nogomet u kojem ste kontrolirali samo jednog igrača po utakmici bez previše utjecaja na ostatak ekipe. Ovaj put sve će biti isto, uz naprednije mogućnosti kontrole, te, što je osobito važno, uz dobrog komentatora koji će vjerno prenositi tijek utakmice, što će igračima pomoći da znaju što se događa dok su igra i lopta daleko od njih.

TITUS · INCREDIBLE CRISIS

KRIZNIH SITUACIJA NIKAD DOSTA

Sjećate li se onog filmića s Michaelom Douglasom pod nazivom "Dan ludila". E pa u ovoj igri moglo bi vam se dogoditi nešto slično. Ova bizarna igra stavit će vas u kožu Japanca Tanea koji se nakon napornog dana na poslu zaputio kući na proslavu maminog rođendana i pritom se našao u situaciji da kaže: I'm having a bad day". Različiti će ga prolaznici gnjaviti neobičnim pitanjima i činiti sve da ga zbune blesavim zadacima. Nakon što ga oslobodite od mizerije, isto ćete morati učiniti i s njegovom ženom Etsuko, kćerkom Rikrom i sinom Tsuyoshijem, koji također idu slaviti rođendan. They all having a bad day, pa tko voli nek' izvoli.



Futbaleri zbor! ▸ Igra koja je omogućila Playstationu da bude vodeća konzola po prodaji u Americi više nego ikoja druga igra doživljava ovih dana novi *face lifting*. Otkako su isplivale činjenice o utjecaju i prodavadosti *Game Daya* traje rat između te igre i jednako hvaljenog *Maddena*. Proizvođači će ponovno pokušati privući pozornost publike novom grafikom, novom *AI*, poboljšanim 3D svijetom, 31 NFL klubom i s više o 1500 pravih igrača sa svim njihovim stvarnim fizičkim atributima. Da bi sve bilo još bolje, napravljeno je gotovo 200 novih pokreta za čiji *motion capturing* je 989 Sports organizirao grupu čak od 13 poznatih NFL igrača.

Legend of Mana ▸ Ova nova i aktualna igra koja je svjetlo dana ugledala 6. lipnja već je u prvom tjednu postala najprodavanijom Playstation igrom na svijetu. *Legend of Mana* nastavak je superpopularne Secret of Mana, napravljene još davne 1993. za *SNES*. Druga Squareova uzdanica, *Vagrant Story*, o kojoj ste mogli čitati u prošlom broju PSX-a također se drži vrlo dobro.

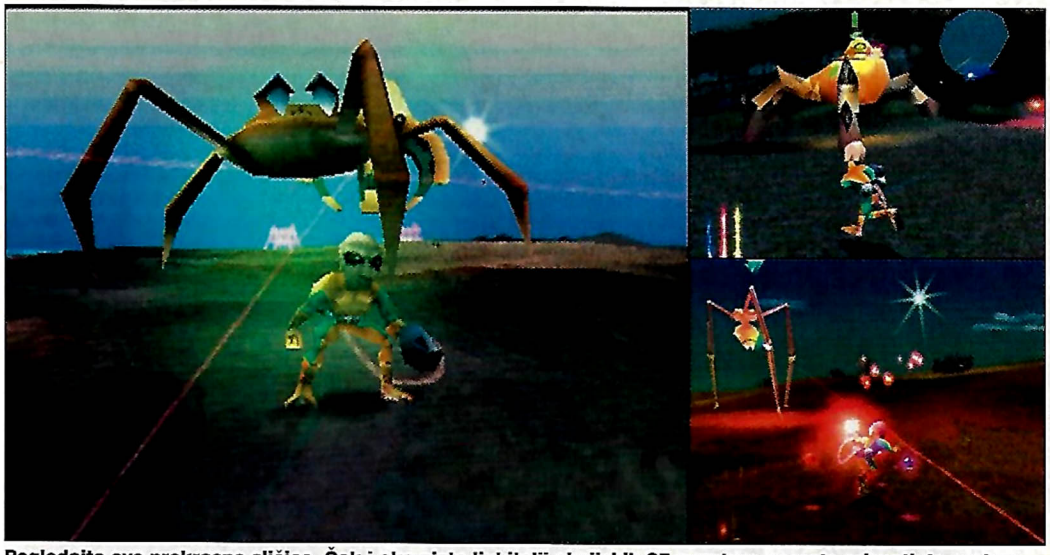
Sumrak Boga ▸ Svemu jednom dođe kraj, iako smo mi još daleko od toga, u Japanu je Playstation definitivno na izdisaju. Okrutne činjenice govore da je u tjednu između 05.06. -11.06. prodano samo 245 komada "sivog", a čak 79.393 komada "crnog brata". Ovu poražavajuću statistiku vjerojatno neće popraviti niti PS One (o kojem možete opširnije čitati nekoliko stranica dalje). Vrijeme je da Sony još

E PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...STOP THE PRESS... STO

SCEE TERRACON

ALIENI UZVRAĆAJU UDARAC PO TKO ZNA KOJI PUT

Da, alieni uzvraćaju udarac iako su posljednjih godina bili u totalnoj defanzivi pod naletima Ripley, Starship troopersa. Nisu se uspjeli oduprijeti čak ni golemi šišmiši na planetu Tame.



Pogledajte ove prekrasne sličice. Čak i ako niste ljubitelji akcijskih SF avantura, morate priznati da ovakav impresivan izgled zaslužuje pozornost

Što to znači za nas? Trebali bismo se zabrinuti. Nakon što smo u kinima bili svjedoci posljednjeg ljudskog pokušaja osvajanja Marsa, alieni tj. jedan alien je ponovno u akciji. Riječ je o Xedu, prema riječima proizvođača, alienu sa stavom i misijom. Kakvom misijom? pitate se. Naravno, spasiti svijet. Njegov svijet, koji god to bio, ugrožen je i nalazi se pred istrebljenjem od strane groznih ubojitih Terracon strojeva. Tvrtka Picture House obećaje da će u igri predstaviti novi, dakako revolucionarni, grafički engine pod nazivom *E-Scape* koji će prikazivati fenomenalne pirotehničke i ine efekte u golemim, šarolikim 3D svjetovima u visokoj rezoluciji te sve to zavrtjeti u respektabilnih 30fps. Cijela Xedova epopeja bit će podijeljena u 32 golema nivoa, a bitka će se odvijati na nekoliko različitih planeta zavijenih u egzotične okoliše kroz koje će Xed proći milom ili silom. Morat će naučiti sve o neprijateljevim slabostima i o svojim prednostima koje će nalaziti usput, a glavna stvar bit će manipulacija tzv. *Terraforming Genergy*, energijom koja se crpi iz svih predmeta i životnih oblika. Ako je nekome u ovim vrućim danima stalo do akcije i avanture, *Terracon* će mu to zacijelo pružiti.

Xed is not dead. Dapače, pun je života i učinit će sve da napakosti zlim Terraconovima

ŠUŠU

O čemu se šuškalo prošli mjesec u PSX svijetu i što mi mislimo o tome...

Daljnji pad cijene PlayStationa?

Prema najavama nekih analitičara, PlayStation je spreman za daljnji pad cijene - ona bi sada otprilike iznosila $75, tj. oko 550 kn. Momci su to izračunali prema dosadašnjoj dinamici kretanja cijene konzole, koja je polako padala otkako se PlayStation pojavio na tržištu.

⊗ *Snižavanje cijene PlayStationa sasvim je vjerojatno ne samo zbog dosadašnje dinamike kretanja cijena nego i zato što je na tržište došao PS One, koji je svojom veličinom praktičniji nego stara konzola.*

Microsoft kupuje proizvođače PSX igara

Kruže glasine da Microsoft pokušava kupiti nekoliko programerskih kuća, među kojima su i poznata imena kao Namco, Square, Capcom i Konami. Kupnjom takvih uigranih timova Microsoft želi pripremiti nekoliko hit igara za izlazak X-box konzole ne bi li privukao igrače - fanove različitih serijala čije licence drže spomenute japanske tvornice zabave.

⊗ *Još jedna prilično vjerojatna vijest, ali mislim da se nabrojana imena neće tako brzo naći na Billovom "popisu za plac", jer su Japanci prilično ponosni na svoja dostignuća na polju videoigara, a mnoge veće tvrtke su i u porodičnom vlasništvu. Ipak, Microsoft će sigurno kupiti nekoliko poznatih imena i usmjeriti njihovu proizvodnju isključivo na X-box. Nije li tako učinio i Sony lansiravši PlayStation?*

Ten-chu 3 zavijen u crno?

Iako je vijest da će poznata ninja-avantura dobiti treći nastavak već stara stvar, sada su na vidjelo izašle dodatne, doduše još neprovjerene, pojedinosti. Kao prvo, treći će dio, čini se, izaći na PS2, i to tek tijekom 2002., a razvijat će ga nova programerska tvrtka. Kao drugo, bit će to pravi nastavak prvog *Ten-chua*, dok će *Ten-chu 2* (koji uskoro izlazi) biti smješten vremenski prije igre koju smo već igrali. I kao treće, treći će nastavak biti iznimno pesimističan i u mnogo depresivnijem tonu nego prva dva.

⊗ *Pesimističan me ton uopće ne iznenađuje ako znamo kako je završio pvi Ten-chu (ostankom glavnog muškog lika u rudniku koji se urušava), a prelazak Ten-chua na PS2 je normalna stvar koja se polako događa svim serijalima PlayStation igara (Final Fantasy, Teken, Ridge Racer..). Iznenađuje samo da će igra biti prepuštena novoj programerskoj tvrtki nakon što ju je isti developer proveo kroz dva (prvi dio i mission pack), a nadajmo se i tri (Ten-chu 2 koji uskoro dolazi), uspješna nastavka.*

malo snizi cijene kako bi iz umiruće krave izmuzao još koju kap mlijeka barem u Japanu jer je ondje cijena Playstationa već godinama ista - 14000 yena.

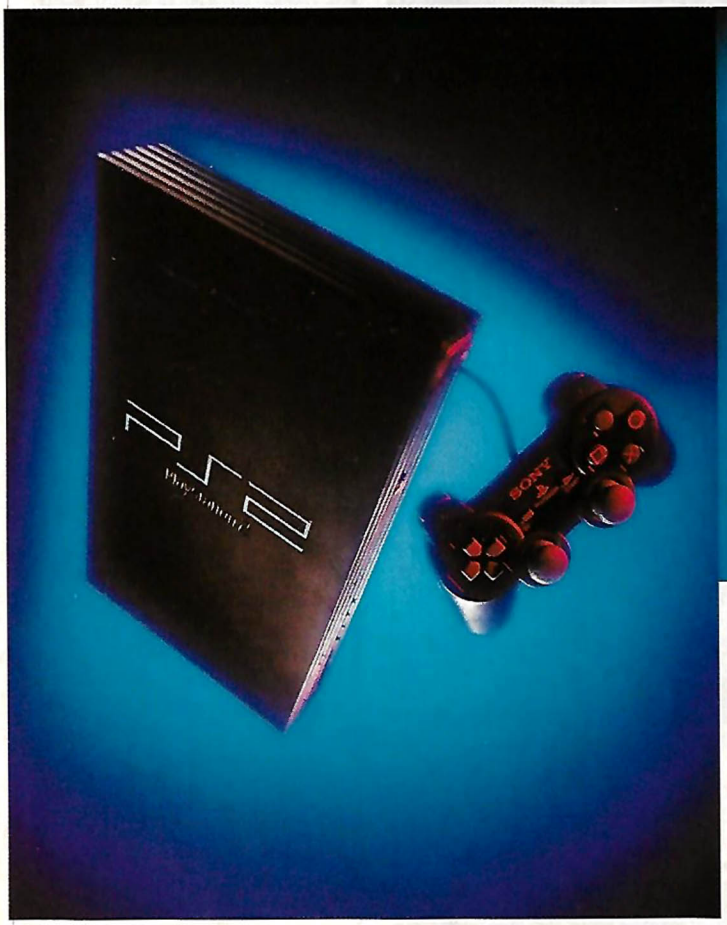
Japan na dlanu ▸ U ovom ste broju već mogli čitati da izlazi inačica *ISS Proa* za američko tržište pod nazivom *MLS GameNight* kojom Konami pokušava osvojiti američko tržište. Kako krv nije voda, tako Konami nije zaboravio ni vlastito tržište na kojem će 29. lipnja izdati *J-League Jikkyou Winning Eleven 2000*. Igra je u potpunosti fokusirana na japansku profesionalnu ligu i neće uopće sadržavati nacionalne timove. Grafika i pokreti su iznimni, što uz igrivost postaje zaštitni znak ove izvanredne serije.

Kupnja - prodaja ▸ Posljednji izvještaji o prodaji igara ipak ostavljaju Playstation u životu. U konkurenciji svih igraćih konzola PS je na ljestvici 20 najprodavanijih zastupljen čak s 9 naslova, drži vodeću poziciju među sportskim simulacijama s *Tony Hawkom*, među akcijskim igrama sa *Spec Ops!*, među tučnjavama s *WWF Smackdownom* te među simulacijama s *Ace Combatom 3*. Među 10 najboljih pucačina umiješao se N64 čak s pet naslova, jednako kao i u vožnjama samo u mnogo manjem omjeru koji je u korist PS-a čak 8:2, no vodeće mjesto ipak drži N64 s *Excitebikeom 64*. Tu se još ugurao i prastari *Mario Kart*, dok su sve ostalo PS-ovi naslovi. Manje-više isto je i kod strategija, gdje hvaljeni *Vagrant Story* ipak prepušta vodeće mjesto Game Boyjevom *Pokemonu Yellow*.

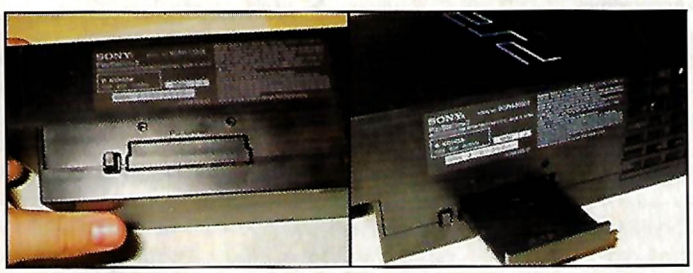
E PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP

PS On(e)line

Sony je 8. lipnja na konferenciji za tisak prikazao svoju najnoviju konzolu - PS One. Iako je zapravo riječ samo o drugačije dizajniranom PlayStationu, mnogi poznavatelji tržišta pridali su veliki značaj prikazanoj mogućnosti umrežavanja konzole pa se mogu čuti i mišljenja kako će dan kada smo prvi put vidjeli novu Sonyjevu igračku označiti prekretnicu u razvoju mrežnog igranja i virtualne zabave uopće.



Nova konzola tek je nešto manja od stare, ali s potpuno istim hardverskim mogućnostima (i nešto većom cijenom). Specijalnom je čini poseban adapter pomoću kojeg će se moći priključiti na mobilne telefone (još nije objavljeno koje vrste) te tako spojiti na Internet. Naravno, za to će biti potreban specifičan softver, koji će biti pripremljen do datuma puštanja adaptera u prodaju (tijekom zime), a posebno je značajno da će adapter biti moguće upotrijebiti i na novoj, PS2, konzoli kao i na staroj.



Dok će japanska inačica PS2 konzole hard disk i ethernet adapter priključivati preko PCM-CIA porta na pozadini konzole, na europskoj ga inačici nećemo vidjeti – na tom će mjestu biti rupa u koju će se utaknuti hard disk za koji pretpostavljamo da će biti bitno drugačije dizajniran

Konzole na Internetu?

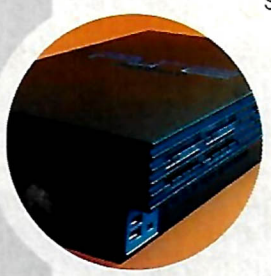
Umrežavanje konzolama konačno omogućava da se multiplayer igre zaigraju protiv protivnika na drugom kraju svijeta, a ujedno predstavlja i rješenje za ograničen "vijek trajanja" igara za konzole. Spajanjem konzola na mrežu, smiješe nam se dodatni nivoi, likovi i ostali elementi za svaku od igara koja se dovoljno dobro proda da je izdavačka kompanija odluči podržavati na takav način. Najbolji primjer takvog pristupa pokazao je Square najavivši da će na Internetu objavljivati realne uvjete održavanja različitih sportskih događaja pa ćete, primjerice, moći voziti utrku pod istim uvjetima i u isto vrijeme kad i Schumacher ili skijati zajedno s Janicom. Vrlo je zanimljiva i ideja "serijskog igranja", po kojoj bi svaki tjedan ili jednom na mjesec mogli biti objavljivani kratki "nastavci" za igre – nešto u stilu sadašnjih serijskih filmova i sapunica. Za ostvarivanje takvih ideja potrebna je veza koja može na siguran način brzo prenijeti veliku količinu podataka, čime Internet zasad ne raspolaže.

Ma kakav Internet!

Iako je PlayStation 2 na tržište pušten bez ugrađenog modema, svi su znali da se Sony neće odreći umrežavanja svojih konzola. Uskoro se saznalo da Sony ima ciljeve ambicioznije i od naših najoptimističnijih predviđanja.

Za razliku od dosadašnjeg standarda – modemske veze - Sonyjeve će se nove konzole umrežavati mrežama velikih brzina putem mrežnih kartica koje će koristiti DSL i CATV standarde (standardi kabelske TV) koji omogućuju prijenose i do nekoliko Mb u sekundi, što je brzina prijenosa potrebna za izvršavanje Sonyjevih planova. Ti planovi obuhvaćaju mrežnu distribuciju dodataka za igre, ali i samih igara, pa čak i filmova, dok su mrežno igranje i audiovizualna komunikacija igrača nešto što se samo po sebi podrazumijeva. Kako takvo povezivanje nije moguće provesti sadašnjim Internet vezama, Sony u prvom redu cilja na mreže kabelskih televizija koje su u Americi i Japanu vrlo raširene (svako drugo američko domaćinstvo priključeno je na njih). Sporazum između Sonyja i tvrtke Cablevision (jednog od najvećih distributera kabelske TV u Americi) vjerojatno je sklopljen baš u tu svrhu iako posebne pojedinosti nisu poznate javnosti. Kad smo već kod Sonyjevih pripremnih aktivnosti, nije besmisleno spomenuti i Sonyjeve akcije u Internet bankarstvu jer bilo bi glupo kad se mrežna distribucija filmova i igara ne bi mrežno i plaćala.

Iako su neki zloguki proroci pojavljivanje PS One konzole i njenog adaptera za mobilni telefon dočekali kao znak propasti Sonyjeve "broadband" (naziv za mreže velikih brzina transfera podataka) strategije i okretanje lakšem načinu umrežavanja, svi su brzo ušutkani kad je prikazan prvi model hard diska za PS2 koji u zajedničkom kućištu donosi ethernet karticu. Kako je kao datum njegovog puštanja u prodaju u Japanu najavljena ova zima, podrazumijeva se da će Sony dotad ponuditi i softver koji će koristiti te uređaje te mrežnu uslugu, bez čega je ethernet kartica nepotrebna. Hard disk pak otvara hrpu mogućnosti kakve ne nudi nijedna igraća konzola današnjice -- od snimanja pozicija i raznovrsnih drugih sadržaja preko predučitavanja sadržaja diskova kako ih ne bi trebalo izmjenjivati tijekom igre do korištenja korisničkih programa kod kojih je nužan pristup i izmjena veće količine podataka (npr. kod surfanja netom, snimanja stranica koje vas interesiraju, slanja i primanja e-mailova...) i spremanja drivera za različite hardverske dodatke koji će (nadajmo se) uslijediti (npr. tipkovnica, kamera, mikrofon i sl.). Kad se situacija gleda u tom svjetlu, postaje očito da je povezivanje s mobilnim telefonom samo prijelazno rješenje koje će pristup mreži omogućiti starom PlayStationu, kao i onim vlasnicima PS2 konzola (npr. nama u Hrvatskoj) koji nemaju pristup kabelskoj TV. Kad na taj način pristupite Sonyjevoj (i ne samo njegovoj, jer su mnoge kompanije objavile podršku i postavljanje svojih broadband servera) mreži, ne bih se čudio da poželite i "pravu stvar" – kabelski pristup velike brzine, za koji se svi slažu da predstavlja budućnost Interneta. Shvaćate li sada zašto je mali, ali umreženi PS One dočekan na poseban način i koliko mogućnosti najavljuje ta mala kutija povezana na mobilni telefon?

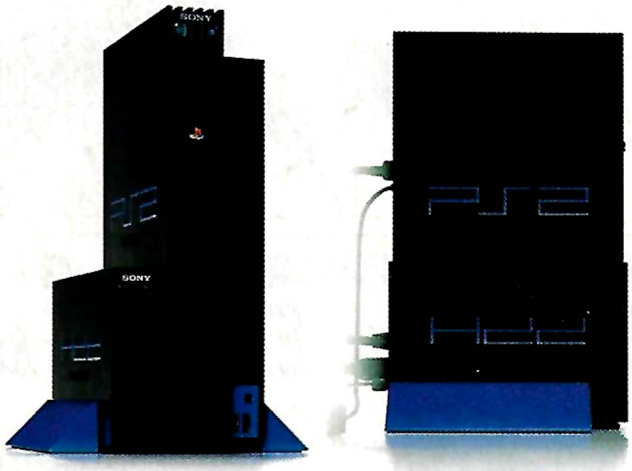


PS One u prodaji

Predstavljen početkom šestog mjeseca, mali PS One u Japanu bi u prodaju trebao biti pušten otprilike u vrijeme dok čitate ove retke (po cijeni od otprilike $145 – tj. oko 1,300 kn). U sebi sadrži isti hardver kao i stari PlayStation (32 bit CPU, 2MB osnovne, 8MB grafičke i 4MB zvučne memorije, te CD-ROM dvostruke brzine). Najavljen kao "prijenosna konzola", maleni PS One svoje će prave mogućnosti u pružanju mobilne zabave pokazati tek kada adapter za priključivanje na mobilni telefon i LCD ekran budu pušteni u prodaju (u Japanu početkom zime). Tada će ga, uz dodatni aapter za napajanje u automobilu, biti moguće ponijeti na put i koristiti na mjestima do kojih PS i PS2 ne mogu doprijeti.

Hard disk i mrežni adapter u jednom

Paket koji objedinjava hard disk i ethernet adapter predstavlja dodatak kojim se nadograđuje japanska inačica konzole. Iako tehničke specifikacije (a s njima i zapremina hard diska) još nisu objavljene, dodatak paketa koji objedinjava hard disk i ethernet karticu PlayStation2 čini vizualno interesantnijim te otvara prstor za nesagledivi broj novih mogućnosti – kako online, tako i bez veze s mrežom. Cijena je također nepoznata, a njegovo puštanje u prodaju bit će tijekom zime.



"Niti jedan elektronični uređaj ne može se u 80 dana prodati u 2 milijuna primjeraka kao što je slučaj s PlayStationom 2", izreka je dobro nam poznatog tvorca PS-a Kena Kutaragija

PS2 novosti

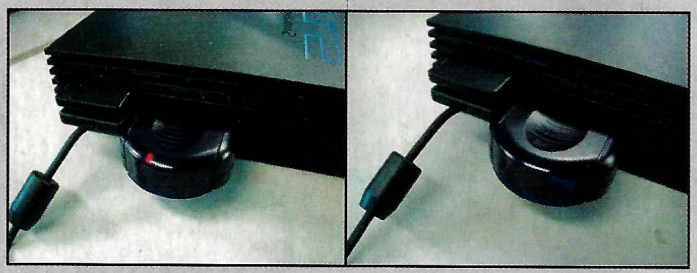
PIŠE Berislav Jozić

E3 na kojem je najavljeno pregršt naslova za PS2 je iza nas (preostaje nam samo pričekati jesen, kad ćemo moći i zaigrati prve od tih igara u akciji), a najave i dalje stižu nesmanjenom žestinom. U posljednje vrijeme veliku prašinu podižu i priče o novom hard-veru te Sonyjevoj budućoj strategiji. O svemu tome čitajte na idućih nekoliko stranica...

PRVI "THIRD-PARTY DALJINAC"

Daljinski upravljač za PS2 u trgovinama!

Naravno, u Japanu, ali nema veze! U Europi bi se ova igračkica trebala pojaviti u isto vijeme kad i konzola, a omogućuje upravljanje DVD playbackom baš kao i daljinski upravljač na video playeru. Jedinica koja prima signal samo se utakne u port za kontroler, i može signale primati i kada je upravljač udaljen po nekoliko metara - što je znatno dalje nego duljina žice standardnog kontrolera. Komplet stoji 2480 yena ($24 ili oko 200 kn), i nezaobilazan je na popisu za šoping listu (sadašnjeg ili budućeg) vlasnika PS2.



Ah, da, proizvođač ovog dodatka nije Sony, nego EMS Productions, što je prvi korak u razvoju PS2 dodataka od strane kompanija koje nisu povezane s originalnim proizvođačem konzole.

LICENCIRANJE PS2 TEHNOLOGIJE

Emotion Engine u tosteru

Vrlo zanimljivim strateškim potezom, koji bi konkurenciju mogao ostaviti kratkih rukava, Sony je najavio da planira tržištu ponuditi glavne čipove PlayStationa 2 - Emotion Engine i Graphic Synthesizer - za upotrebu u različitim uređajima. Trenutačno ulaže 1,2 milijarde dolara u unapređenje proizvodnje, što će mu omogućiti proizvodnju dovoljnog broja čipova za svoje konzole i višak koji će se plasirati na tržište. S obzirom na snagu i svestranost tih čipova, jednog bi ih dana (možda već vrlo skoro) mogli pronaći u pisačima, TV-ima i ostalim uređajima.

No, glavni cilj tog Sonyjevog poteza nije dodatna zarada na prodaji viškova. Puštanje EE-a i GS-a u slobodnu prodaju bit će popraćeno licenciranjem PlayStationa 2, što znači da će njegovu arhitekturu i načela rada moći koristiti i drugi proizvođači za proizvodnju svojih sličnih uređaja.

Takav način širenja mogao bi drastično uvećati broj korisnika PlayStationa 2 jer je sasvim moguće da se njegova arhitektura ugradi primjerice u TV, čime biste odmah dobili i mogućnost igranja PS2 igara - rekao je Ken Kuturagi.

PS2 NEOTPORAN NA PIRATE

Novi mod-čipovi uskoro u prodaji

National Console Support, Internet kompanija koja prodaje različite uređaje vezane uz igraće konzole, objavila je da će uskoro na svom siteu ponuditi mod-čip koji omogućuje igranje kopiranih naslova na PS2 konzoli. Riječ je o čipu sličnom onom koji se u istu svrhu upotrebljavao na PSX-u, a objavljeno je da je igranje kopiranih naslova već iskušano. Čini se da Sony nije dovoljno uložio u zaštitu svojih igara od piratstva, oslanjajući se na činjenicu da je igre na DVD-ima mnogo teže kopirati. No, kako se najavljuje puštanje u prodaju stroja koja će moći kopirati DVD-e, a mod-čip će se također naći u prodaji vrlo skoro, čini se da će piratstvo za Sonyjeve konzole i dalje cvasti.

U isto vijeme Sony i 12 drugih kompanija podiglo je tužbe protiv 6 osoba koje su posjedovale web stranice na kojima se oglašavala prodaja kopija igara zahtijevajući i do 150,000 $ odštete po "piratiziranoj" igri, a njihov je glasnogovornik izjavio da je to još jedan korak u suzbijanju sve jačeg vala piratstva koje buja potpomognuto jeftinim CD-ima i strojevima za snimanje te mogućnošću anonimnosti kupaca i prodavača na Internetu.

Radical sprema novu *snowboard* igru ▸ Prema neprovjerenim vijestima, Radical se sprema kreirati dvije nove igre utemeljene na onome što rade najbolje - simulaciji vožnje *snowboarda*. Iako dodatni detalji nisu poznati, zna se da će oba naslova izdati THQ.

Silent Hill 2 u pripremi ▸ Iako na ovogodišnjem E3-u o tome nije bilo riječi, Konami priprema nastavak poznate horor-avanture za PlayStation 2. Kako kompanija tek zapošljava crtače za rad na toj igri, možemo pretpostaviti da će razvoj potrajati, no to će samo potaknuti znatiželju i iščekivanje.

Iz Ridge Racera u reklamu GPS-a ▸ Sjećate li se slatke djevojčice po imenu *Ai* koja se pojavljivala u animacijama *Ridge Racer* serijala? Namco ima nove planove za nju, kroz koje će njezinu digitalnu ličnost više eksponirati i na njoj više zaraditi. Tako će se Ai uskoro pojaviti u reklami za uređaje za satelitsko pozicioniranje automobila, a u planu su i različiti drugi oblici promocije.

Sony Online kupio Verant ▸ Sony Online Entertainment objavio je da je kupio programersku kompaniju Verant Interactive, poznatu po *Everquestu* i drugim najavljenim online igrama (*Sovereignm Star Wars Online*). Kako je riječ o "uigranoj" kompaniji, SOE je odlučio svoje središte prebaciti u prostorije Veranta u San Diegu, odakle će upravljati daljnjim razvojem online sadržaja.

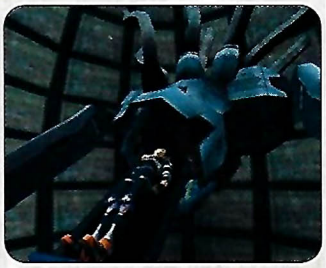
Namco kupio VME ▸ VME znači Virtual Music Entertainment, a za one koji ne znaju, riječ je o maloj programerskoj tvrtki koja je kreirala nekoliko glazbenih avantura za PC i PlayStation (*Quest For Fame, Stolen Song...*). Zajedno s

PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...STOP THE PRESS... STOP

ISTODOBNO ZA PC, MAC I PS2

Oni

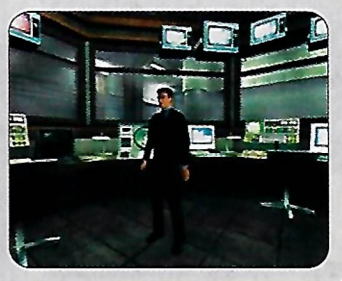
Bungijeva akcijska igra *Oni* trebala bi se pojaviti na nekoliko platformi istodobno ne bi li se procijenio stav tržišta, za razliku od dosadašnje prakse izdavanja igre za pojedinu platformu. Ime igre zapravo označava duhove prošlosti koji ometaju glavnu junakinju Konoko - članicu specijalne jedinice komandosa - u borbi s grupom organiziranih kriminalaca. Igra obiluje borbama - kako golorukim, tako i onima u kojima koristite različita oružja, a kao što možete vidjeti iz priloženih slika, grafika je pod velikim utjecajem japanskog anime stila. U igrivom demou prikazanom na E3 do izražaja je došao sustav "interpolacije", kojim su povezani pokreti glavne junakinje. Tako bez vidljivih prekida možete pad ili skok pretvoriti u kotrljanje ili udarac, baš kao pravi pripadnik specijalnih jedinica izvježban za takve situacije. Jedina zamjerka onih koju su igru zaigrali bio je čudan sustav upravljanja, no to bi trebalo biti sređeno do trenutka kad se igra pojavi u trgovinama.



TRI PLATFORME NISU DOVOLJNE

The World Is Not Enough

Čini se da PlayStation, N64 i PC nisu dovoljni za Jamesa Bonda, pa se Electronic Arts odlučio igru izdati i na PS2 konzoli. Nije da se žalimo, jer će prebacivanje na novu konzolu sasvim sigurno donijeti poboljšanja u grafici i drugim elementima. Po riječima EA, PS2 inačica sadržavat će peterostruko više poligona nego *Quake 3* (na čijem je engineu temeljena), što je dvostruko više nego na PC inačici. Ova pucačina/avantura na koju gledate iz prvog lica dijelom će slijediti priču filma, ali će sadržavati i dio koji je odande izbačen. Na raspolaganju ćete imati više od 40 oružja i opreme tajnog agenta 007, od čega ćete većinu moći koristiti i u borbi učetvero, što je, uz napredni fizički model kojim je definirano kretanje objekata u igri, još jedan element kojim se hvale momci iz EA. PS2 inačica je u ranim stadijima razvoja pa je možemo očekivati tek nakon što TWINE izađe na ostalim platformama, ali sudeći po svemu što smo vidjeli i čuli, čekanje će se isplatiti.



ISTRAŽIVANJE MIŠLJENJA MLADIH KORISNIKA INTERNETA

Kupujemo konzole sljedeće generacije

Prema istraživanju koje je obavila kompanija PC Data na mladim američkom korisnicima Interneta (15-18 godina), trećina ih kani kupiti jednu od konzola nove generacije (PS2, Dreamcast, X-box, Dolphin): 62% ih preferira PlayStation 2, što je, s obzirom da je istraživanje radila nezavisna kompanija, vrlo zanimljiv podatak, ostale konzole dobile su 22% glasova (Dreamcast), Nintendov Dolphin ni toliko, a X-box je jedva prešao 10%.

Osim tih rezultata, utvrđeno je da korisnici ne žele za nove konzole platiti više nego što su platili za stare, a isto vrijedi i za cijene povezivanja konzola na Internet. Na vidjelo su izašle još neke činjenice:

- **75% ispitanika je zainteresirano za online igranje**
- **više od 60% ispitanika misli konzolu kupiti u sljedećih godinu dana**
- **najpopularniji žanrovi igara su strategije (više od 60%) i RPG-ovi (gotovo 50 %)**
- **više od 50% ispitanika bi se pretplatilo na pristup Internetu ako bi za to dobilo besplatnu konzolu.**

Ovakva su istraživanja vrlo korisna jer pokazuju kompanijama u kojem se smjeru trebaju razvijati, tj. što kupci očekuju od njih i što su spremni platiti. Čini se da je tržište sve više okrenuto mrežnom igranju, a Sony pokazuje da tu potrebu prepoznaje, što bi moglo uroditi velikim uspjehom njegovih online planova.

tvrtkom, Namco je dobio i vlasništvo nad nekoliko patenata vezanih uz elektroničko simuliranje različitih instrumenata, a jedan od Namcovih direktora - Keiji Tanaka - opisao je tu kupnju kao dio Nacove strategije da svoju djelatnost proširi na Internet. Želja im je da "zaljubljenicima u glazbu omoguće online iskustvo koje se neće moći mjeriti ni s jednom dosad postojećom igrom". S obzirom na popularnost glazbe na Internetu, o čemu svjedoče golemi brojevi MP3 datoteka koje se downloadaju svakog dana, Namco je dobro odabao svoje ciljno tržište.

PS2 za klince ▸ Najavljena je i prva "dječja" PS2 igra. Naime, Tremorov *Dark Crystal* bit će 3D avantura napravljena po istoimenom crtanom filmu, namijenjena djeci do 8 godina. Ništa drugo nismo ni očekivali - konzola nove generacije mora imati igre za sve generacije.

Kessen 2 i 3 najavljeni ▸ Iako još nismo vidjeli ni prvi dio ove borbene strategije, Koei već najavljuje da će igra dobiti (barem) dva nastavka na PlayStationu 2. Datumi još nisu objavljeni, ali ambiciozni planovi jesu pa se tako saznalo da Koei očekuje kako će popularnost serijala biti tolika da će se *Kessen 3* sigurno prodati u više od milijun primjeraka.

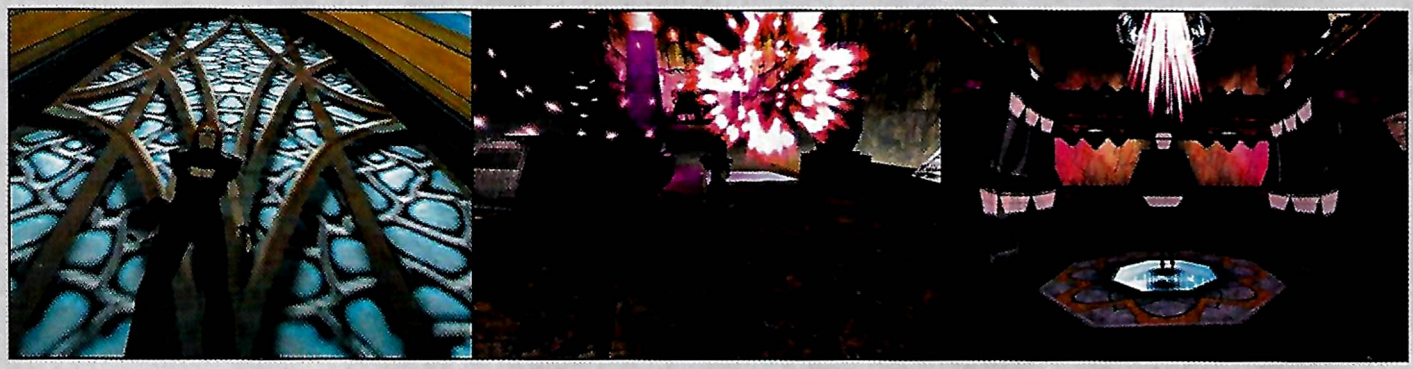
Novi model PS2 u prodaji ▸ Najnovija serija PlayStationa 2 puštena u prodaju ne sastoji se od modela SCPH-10000 koji su se pojavili u trgovinama prije dva mjeseca nego je riječ o modelima SCPH-15000. Vanjske razlike nema, a što je različito iznutra ne znamo, no to je još jedna potvrda da Sony i dalje radi na usavršavanju svoje konzole te će u Europu stići vjerojatno bitno drugačija (i nadajmo se - još bolja) od one u Japanu.

HE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STO

JOŠ JEDNA ŽENA U AKCIJI

Titanium Angels

SCi je objavio da će se dugo očekivana PC arkadna avantura naći i na PlayStationu 2 te povećati već ionako veliku zbirku igara u kojima su glavni likovi atraktivne i agresivne djevojke. Ovaj puta riječ je o lovcu na ucjene po imenu Carmen Blake koja preuzima zadatak da sredi diktatora jedne otočne državice. No, njen rutinski pohod pođe po zlu kad shvati koliko je njezin cilj dobro naoružan, oklopljen i branjen. Očekuje nas dugotrajno provlačenje hodnicima zločinčeve tvrđave, borba različitim oružjima, izbjegavanje zamki i prepreka kao i sve ostalo što možete očekivati od takvog naslova.
Ono čime se *Titanium Angels* posebno diči je kvaliteta grafike koja je očigledna i iz priloženih slika. Vrlo veliki broj poligona te napredne tehnike za reproduciranje eksplozija, magle i drugih efekata trebale bi igru učiniti iznimno realnom, a zanimljiva priča u kojoj se oba lika kojima upravljate - Carmen i njezin pomoćnik Titan - razvijaju stječući iskustvo trebala bi privući i igrače koji preferiraju RPG-e i ne mare za čvrstu akciju. Izlazak igre najavljen je za kraj 2000., kad ćemo i sami moći vidjeti koliko je dobra igra prebačena s PC-a na PS2.



PRVI PS2 INTERNET PROJEKT

Square otvorio PlayOnline

Square, jedna od kompanija koja je na PlayStationu zaradila golema brda novca, među prvima pokazuje da se sprema za "dolazak novog doba". 06. lipnja otvorili su svoj portal PlayOnline koji će u budućnosti davati korisnicima priliku da, osim igranja u mreži, koriste napredne tehnike komunikacije, čitaju novosti, downloadaju različite sadržaje, kupuju i uopće, rade sve što uključuje zadovljavanje potreba za komunikacijom i virtualnom zabavom. Iako trenutačno većina tih mogućnosti nije u radnom stanju, njihov site možete pogledati na www.playonline.com

SONY ULAZI U VODE PALMTOP RAČUNALA

Pocket PalmStation?

Potpredsjednik Sonyja, Kunitake Ando, koji bi uskoro trebao na predsjedničkom mjestu zamijeniti predsjednika Nobuyuki Idela, objavio je da će palmtop računala postati četvrti stup u marketinškom nastupu Sonyja, uz TV-e, igraće konzole i PC-je. Prvi Sonyjev PDA (personal digital assistent) na tržištu će se pojaviti tijekom jeseni, a sadržavat će PalmOS, operativni sustav koji se pokazao kao najstabilniji i najbolji za dosadašnja slična računala (koristi ga 80% palmtop računala u Americi).

Da bi se istaknuo na već poprilično zasićenom tržištu, Sony će svojim miniračunalima dodati mogućnost snimanja podataka na "minijaturne memorijske uređaje" (zvuči kako memory stick, zar ne?), što će im dati prednost pred ostalim palmtopovima koji se moraju povezati s PC-jem da bi razmjenjivali podatke.

Kako su nedavno utihnule glasine o PocketStationu za PS2, o kojem je Sony prije dosta govorio, moglo bi se dogoditi da Sonyjev PDA bude na neki način povezan i s novom konzlom. A s rastom tržišta mobilnih telefona, ne bi trebalo začuditi nagađanje da će taj kompjutorčić omogućavati komunikaciju i tim putem. Znamo li da je Sony nedavno sklopio ugovor koji se bavi bežičnom igranjem s japanskom kompanijom za bežične telefonske komunikacije NTT DoCoMo, otvara se put za dodatne špekulacije.

Stari li populacija vlasnika PlayStationa? ▸ Postotak vlasnika PlayStationa starijih od 30 godina dosad je po nekim istraživanjima bio prilično malen - samo 8.8 %. No, s dolaskom PlayStationa 2 stvari su se drastično promijenile. Po istraživanju provednom u Japanu, više od 42% korisnika nove Sonyjeve konzole starije je od 30 godina. Možda je stvar u tome da stariji kupuju konzole da bi ih poklonili svojoj djeci, no kako se pri istraživanju pokušavalo utvrditi tko KORISTI konzolu, potvrđuje se izjava Kena Kuturagija da je PS2 "postao uređaj za zabavu ljudi svih starosnih grupa, a ne samo igračka za djecu".
Modem uz PS2 igre ▸ Iako Sony ne planira ponuditi igračima mogućnost povezivanja na Internet putem standardnih modema, postoje tvrtke koje bi se mogle odlučiti za takvo što. David Grenewetzki, predsjednik Sierre, izjavio je da je u tijeku razmatranje kako ostvariti online igranje i bez Sonyjeve podrške. Neke od Sierrinih igara koje bi mogle koristiti takvu umreženost bile bi *Half-Life* (koji će se uskoro u online obliku pojaviti na Dreamcastu), *Tribes 2* i *SWAT 3*. Grenewetzki kao najlogičniju mogućnost umrežavanja najavljuje prodaju modema u kompletu s igrom. "Kako trenutačno postoje USB moderni po cijeni od $35, moguće bi bilo staviti drivere za njih na memorijsku karticu (vjerojatno misli na mogućnost da ih se, kao i DVD drivere, instalira s CD-a igre) i igrati online igre prije nego Sony dovši svoje ethernet planove. Trenutačno razmatramo partnerstva s proizvođačima hardvera kako bismo to ostvarili."
Capcom umrežuje Resident Evil ▸ Nedavno je u jednom intervjuu Yoshiki Okamoto govorio o smjernicama razvoja Capcoma u

PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...STOP THE PRESS... STOP

EIDOS NAJAVLJUJE VELIKI BROJ NASLOVA

Blood Omen dobiva nastavak

Predsjednik Eidos Interactivea Rob Dyer rekao je, pobijajući glasine da će Lara u idućoj igri raditi nešto sasvim drugo nego dosad, da misli kako ekspanzija u druge žanrove nije ono što *Tomb Raideru* treba. Osim toga, najavio je da se radi na nastavku stare igre *Legacy of Kain: Blood Omen* pod novim imenom, *Blood Omen: Legacy of Kain* (vrlo inovativno!), koji će pratiti daljnje doživljaje Kaina, kao i na nastavku *Soul Reavera*, koji će se baviti Razielovim avanturama. Obje će igre biti napravljene u obliku 3D avanture. Osim njih, Eidos je najavio još 10 novih igara, no imena svih nisu još poznata. Evo popisa poznatih:

- *Tomb Raider* - početkom 2001.
- *Soul Reaver 2* - krajem 2000. ili početkom iduće godine
- *Blood Omen: Legacy of Kain* - datum izlaska još nije poznat
- *Herdy Gerdy* - fantazija čiji datum izlaska još nije poznat
- *TimeSplitters* - FPS koji bi trebao popratiti dolazak PS2 najesen u trgovine
- *Project Eden* - timska borba komandosa čiji datum izlaska još nije poznat
- *Commandos 2* - vrlo popularna strategija s PC-ja

NASLJEDNIK DRIVERA SMJEŠTEN U PUSTINJU

Smuggler's Run

Kad je ova igra prvi put spomenuta, obilježilo ju je ime *Getaway*. No, da bi se izbjegla sličnost s *The Geatway*, koji se odigrava u gradovima, iskovano je novo ime - *Smuggler's Run* - koje bolje odgovara pustinjskim terenima i otvorenom prostoru na kojima će se odvijati. Kao što i ime kaže, igrač će preuzeti ulogu švercera koji brzim *buggyjem* prevozi zabranjenu robu izbjegavajući policijske ophodnje, što je poprilično slično temi *Drivera*. No, za razliku od gradova s ograničavajućim ulicama, ovdje ćemo voziti po nepreglednim divljim prostranstvima. Rockastar i Angel Studios tvrde da će nivoi *Smuggler's Runa* biti među najvećima što smo ih dosad vidjeli u nekoj videoigri, no još je važnije znati da zbog toga neće biti nikakvih usporavanja u igri, a nije se štedjelo ni na detaljima, što se dobro vidi iz slika uz tekst. Vaš brzi *buggy* ili neko drugo vozilo jurit će kroz seoca, rijetke šumice i druge detaljno razrađene okoliše. Uz ovakvu konkrenciju, GT će se morati dobro potruditi želi li učiniti nastavak svog *Drivera* dovoljno kvalitetnim da se izbori za uspjeh na tržištu.

BIKKURI MOUSE

Prva miš-igra za PS2

Na kratkoj svečanosti pod imenom Bikkuri Mouse Exhibit 2000 održanoj u Tokiju Sony je prikazao *Bikkuri Mouse*, prvi naslov za PS2 koji podržava igranje mišem. Igru kreira Sugar & Rockets, a najavljeno je da će s njom raditi gotovo svi miševi koji su trenutačno u prodaji - ako posjeduju USB konektor, dva gumba i kotačić. Moguća je i kombinacija Dual Shock 2 + miš s Macintosha (koji ima jedan gumb), a pri prezentaciji je korišten "Compfort mouse", model sličan onome koji će biti napravljen specijalno za ovu igru, ali se neće isporučivati s njom.

Sama igra fokusira se na grafičke sposobnosti igrača i može se opisati kao interaktivno crtanje - npr. na jednom nivou potrebno je crtati tave da biste uhvatili padajuća jaja, a na idućem crtate objekte koji potom padaju i od trampolina se odbijaju u more. Zvuči kao još jedan naslov zabavan jedino Japancima, no možda će se i nama svidjeti. Dolazak *Bikkuri Mousea* u trgovine najavljen je sredinom ovog mjeseca.

budućnosti spomenuvši, između ostalog, da tvrtka želi većini svojih proizvoda dati i online komponentu. Spomenuta je *Biohazard* (RE) serija, no način na koji će umrežavanje biti provedeno nije opisan.

Sony povećao planove prodaje PS2 ▸ Po posljednjim vijestima, Sony je povećao plan prodaje PS2 konzola na mjesec s 1.4 milijuna primjeraka na 2.2 milijuna. Trenutačno ih proizvodi nekih 500,000 komada na mjesec, a nije objavljeno kad se očekuje da će spomenuti plan biti ostvaren. Povećanje proizvodnje automatski znači i smanjenje cijene zbog masovnosti i manjeg troška po proizvedenoj jedinici, ali je glasnogovonik Sonya Kochiro Katsurayama objavio da do toga neće doći prije ožujka 2001. Nešto slično dogodilo se i s PlayStationom, koji je godinu dana nakon puštanja u prodaju pojeftinio za 25 %.

Stiže nastavak Sled Storma ▸ EA je najavio nastavak popularne vožnje snježnim skuterima za PlayStation 2. Prvi dio, koji je izašao prošle godine na PlayStationu, požnjeo je popriličan uspjeh za simulaciju tako neuobičajenog sporta pa je nastavak bio zajamčen. Najavljeni datum izlaska je 15. ožujak iduće godine, dok će se slike i dodatne informacije sigurno pojaviti mnogo prije.

HE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...ST

ŠUŠU

Najvažnije glasine o PS-u 2 u prošlih mjesec dana i naš komentar na njih...

Grandia 2 za PS2?

Kao nastavak priča o preradivanju Dreamcast igara za PS2, stižu glasine o konverziji toliko očekivanog Dreamcast RPG-a *Grandia 2*. Game Arts, tvrtka koja razvija igru za Dreamcast, o mogućnostima se zasad nije izjasnila, no zanimanje japanskih igrača u svakom slučaju postoji.

⊗ *S obzirom da prvi dio nije prošao na američkom tržištu, pitanje je hoće li se Game Arts odlučiti za konverziju samo zbog Japanaca. Vjerojatno će to ovisiti o tome koliko će dobrih RPG-a uskoro izaći za PS2 jer će im tada biti lakše procijeniti isplati li im se boriti s konkurencijom.*

Pametniji igraju PlayStation

Po istraživanju koje je obuhvatilo 1 244 punoljetna američka građanina, 21% još uvijek igra NES, SNES ili N64. Kako su NES i SNES u Americi prisutni već 16 godina, veliki dio te populacije otpada na njih, što je vrlo značajno. PlayStation (koji je u Americi prisutan 5 godina) ih igra 15,2%, dok je Sega posljednja (Dreamcast i Saturn) s 10,8 %. No, tek sada dolazi zanimljivi dio. Naime, kad je provedena dublja analiza, otkriveno je da PlayStation igraju većinom ljudi koji završavaju srednju školu, pohađaju fakultete ili su već stekli visoku naobrazbu, dok je kod korisnika Nintenda i Sege najveći postotak ljudi koji su napustili ili prekinuli školovanje, te ne posjeduju stručno obrazovanje.

⊗ *Ovo jednostavno nismo mogli ne objaviti. Iako je istraživanje uvijek diskutabilna stvar, ovakav rezulat nam toliko diže ego da smo iznimno ponosni što smo vlasnici takve konzole. Poruka mlađima je jasna: igrajte PlayStation, a starijima: svojoj djeci kupite PlayStation želite li da postanu netko.*

Nova konzola na obzoru?

Indrema Corporation je objavila da krajem ljeta na tržište želi donijeti novu igraću konzolu pod imenom L600 Entertainment System. Obećane osobine konzole su 3D grafika najviše kvalitete, digital audio zvuk i veza s Internetom velike brzine. Obećali su također da će za konzolu odmah u startu biti ponuđeno više od 20 naslova, a očekuje se da će privući više od 20 programerskih tvrtki koje bi razvijale igre za L600 do početka 2001.

Sama će konzola zapavo biti malo izmijenjeni PC s hardverom namijenjenim isključivo igranju, operativni sustav će joj biti Linux, a postojat će i mogućnost nadogradnje konzole dodatnim hardverom. Cijena bi joj trebala biti oko $299, a igre za nju izlazit će na CD-ima i DVD-ima.

⊗ *Biste li vi kupili nešto što sliči na PC, a nije pravi PC? Pa čak i ako je jeftinije? Kako dosad nije objavljen nijedan L600 naslov, vjerojatno je riječ o konverzijama popularnih PC, PSX i Dreamcast igara, što znači da se konzola neće moći pohvaliti originalnošću, a kako je ne podržava nijedna jaka tvrtka (Indrema je osnovana u siječnju 2000.), uspjeh na tržištu je još diskutabilniji. Sve mi to zvuči kao pokušaj da se zaradi na "maniji konzola", i ne bih se začudio da je vlasnik Indremae neka od velikih hardverskih tvrtki koja na taj način hoće pogurati svoje PC komponente.*

PRETPLATI SE!

PSX

OSIGURAJ SVOJ PRIMJERAK

Nedostaje vam neki od starih brojeva?

Da, želim naručiti stare brojeve po cijeni od 12 kn po primjerku

☐ broj 5 ☐ broj 6 ☐ broj 8 ☐ broj 9

☐ broj 12 ☐ broj 13 ☐ broj 14 ☐ broj 15

Ime i prezime

ulica i broj

mjesto poštanski broj

tel/fax

Uplatu izvršite na br. ž.r. **30108-603-42905**.
Svrha doznake: stari brojevi. Pod "poziv na broj" obavezno upisati JMBG

Kupon za pretplatu

○ **6 BROJEVA** 132 kn

○ **12 BROJEVA** 264 kn

Troškovi poštarine uključeni su u ovu cijenu!

Način plaćanja

☐ pouzećem - plaćanje poštaru pri preuzimanju pošiljke + 20 kn JEDNOKRATNO (troškovi poštarine)

☐ kreditnom karticom

○ American Express ○ Diners Club
○ Eurocard MasterCard ○ Visa

broj kartice ..... kartica vrijedi do .....

☐ uplatom na žiro račun 30108-603-42905

svrha doznake: upisujete sadržaj vaše narudžbe **primatelj:** Janus-Press d.o.o., Majstora Radonje 10, Zagreb
u rubriku POZIV NA BROJ upisujete vaš JMBG ili matični broj tvrtke

Podaci o naručitelju

Ime i prezime / naziv tvrtke

ulica i broj

mjesto poštanski broj

tel/fax

JMBG / matični broj tvrtke

datum potpis

Kopiju uplatnice i popunjenu narudžbenicu OBVEZATNO pošaljite poštom na našu adresu (za ODJEL PRODAJE) ili nam je faxirajte. NAPOMENA: Zainteresirani mogu željene narudžbe izvršiti i osobno u prostorijama redakcije u Majstora Radonje 10, od ponedjeljka do petka (od 10 do 15h). Za sva pitanja i informacije nazovite **ODJEL PRODAJE** na telefon: **01/3843 600**

Summoner

Ozbiljan izgled lica našeg glavnog junaka utjerat će strah u kosti svim mogućim neprijateljima

Golemi svijet u kojem se igra odvija ponudit će vam mnoštvo prekrasnih lokacija koje treba posjetiti i istražiti

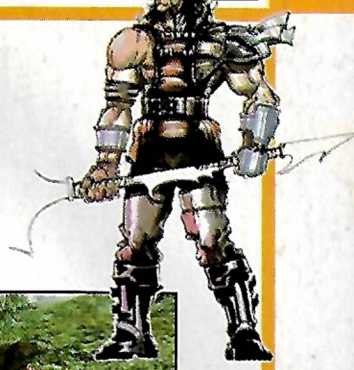
Jedan od neprijatelja što ćete ih susresti u igri. Ovaj pati od kroničnog nedostatka mišićnog tkiva

Neprijatelji u igri bit će uistinu raznoliki. Bit će ih velikih i malih, ružnih i još ružnijih

Ovdje ćemo se suzdržati od ocjenjivanja grafike jer ovo je ipak igra za Playstation 2, a i naša su očekivanja iznimno velika

Ispred ovih velikih vrata odvijaju se mutni poslovi. Krajnje je vrijeme da se i mi uključimo u njih

Svi vaši protivnici pobornici su poštene borbe. Upravo će vas zato nekoliko njih istodobno napasti

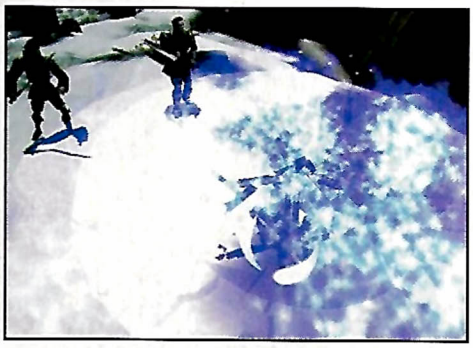


Kao i vaši neprijatelji, i vi možete koristiti taktiku svi na jednoga. Zato, udružite snage vaših likova i zgazite svakoga tko vam stane na put!

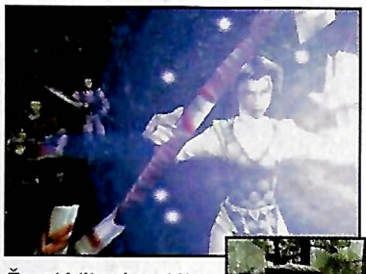
Svagdašnji život naših junaka: borba s različitim čudovištima i stvorovima ljubomornim na njihovu ljepotu

U šumarku skrivenom stvorova je strašnih dom, oni još ne lete... ali rade s vašom utrobom ono što ne volite

Ne mogu ne spomenuti da me dotični lik (lijevi) podsjeća na našeg glavnog urednika nakon neprospavane noći uz ISS Pro



Vaši će junaci imati različite pristupe borbi: neki će svoju borbu temeljiti na hladnome oružju i sirovoj snazi, dok će drugi svoje probleme rješavati različitim magijama



Prilično mračnu atmosferu u igri doslovce rasvjetljava ženska pripadnica vaše družine

Ženski likovi razbit će jednoličnost vaših junaka te donijeti u družinu i neke nove vještine

Nije prošlo ni četiri mjeseca, a Eidos je već najavio nastavak svoje iznimno zanimljive igre *Fear Effect*. *Retro Helix* trebao bi ispraviti sve nedostatke predhodnika i unijeti pokoju novinu. Pričam ti priču? Vidjet ćeš... PIŠE Amar Rešić

FEAR EFFECT: RETRO HELIX

FEAR EFFECT: RETRO HELIX

proizvođač KRONOS DIGITAL
izdavač EIDOS
datum izlaska ZIMA 2000./2001.
žanr PANIČNA AKCIJA
broj igrača 1
platforma PLAYSTATION

Memory Card
Dual Shock / Analog

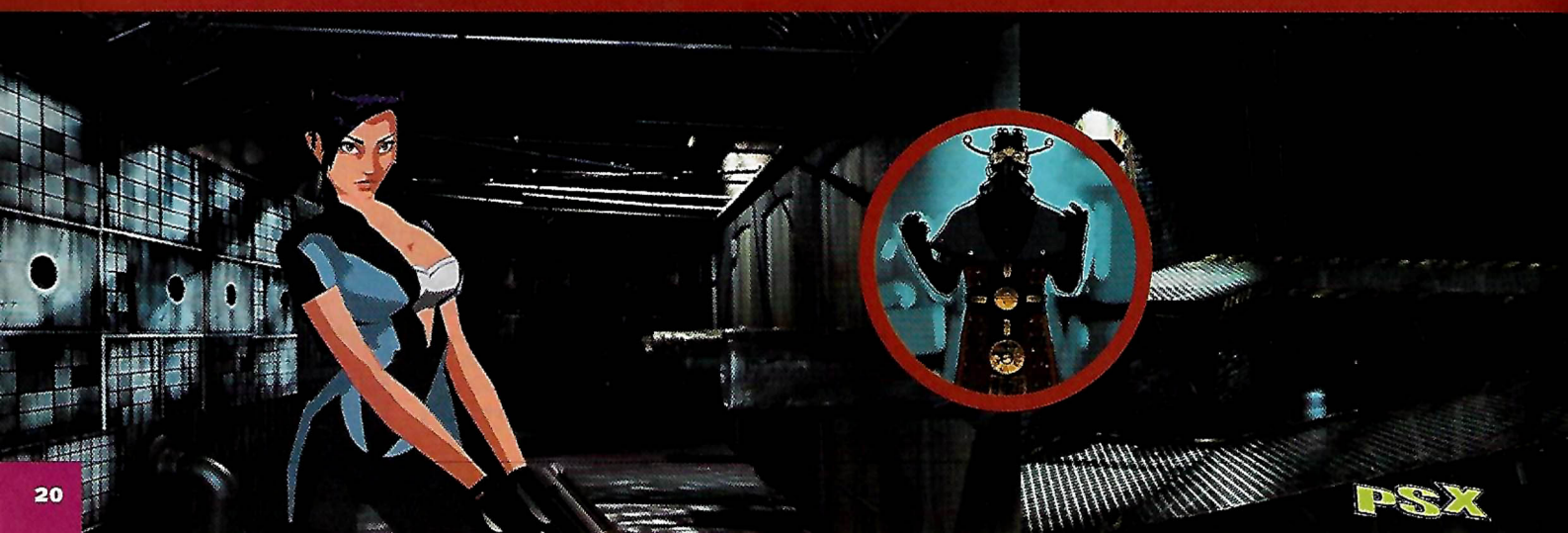
Čudni su ti ljudi u Eidosu. Izmisle Laru Croft i cijeli svijet poludi za njom, onda krenu *štancati* nastavke jedan za drugim, a ljudi počnu pričati kako razlike gotovo da i nema, jedino što su grafički svaki put sve dotjeraniji, ali to njih ne dira nego nastavljaju dalje, a onda se čude što im se igre baš i ne prodaju kao što su mislili. I nije da svoj posao loše rade, naprotiv, postavljaju standarde koje je iznimno teško dosegnuti, no predvidljivost i monotonija postali su pridjevi kojima se ozbiljan izdavač ne bi trebao baš ponositi. A onda, baš kada su svi pomislili kako je Eidos zapao u kreativnu krizu, pojavio se *Fear Effect* i priča je krenula ispočetka.

Najinventivnija igra godine mogla se podičiti nizom novina što ih je donijela na sivu konzolu. Predstavljena je i nova PlayStation heroina, Hana Tsu-Vachel, djevojka mračne prošlosti i neizvjesne budućnosti, potpuno drugačija od Lare, sa svim predispozicijama da postane mračan predmet želja svih zaljubljenika u virtualne dive.

Fear Effectu nije manjkalo brutalnih i krvavih ubojstava, zastrašujućih čudovišta, ugovora s vragom, prostitutki i plaćenih ubojica, vječnih korpo-

ZAIGRAJ ME DVAPUT, TRIPUT...

Jedna od najzanimljivijih inovacija vezanih za *Retro Helix* tiče se najnovijeg algoritma koji je Kronos razvio specijalno za taj nastavak. Naime, svakim će ponovnim igranjem redoslijed nalažanja predmeta, kao i pozicioniranje i vrsta neprijatelja biti drugačiji u odnosu na predhodnu postavku, što će itekako utjecati na tijek radnje. Mnogi su dosad samo najavljivali tu mogućnost, nadamo se da će je *Retro Helix* uistinu i posjedovati.



racija i svih ostalih ljepota koji su od njega učinili ultimativni doživljaj.

NE NASTAVAK, NEGO PREDSTAVAK

Fear Effect: Retro Helix neće biti nastavak igre u klasičnom smislu. Njegova će se radnja odvijati prije događanja vezanih za Wee Ming i objasniti način na koji su se sreli Hana, Glas i Deke, najpoznatiji "trio fantasticus" sive konzole. Uz njih, u igri ćemo moći upravljati i novim likom, Haninom prijateljicom Rain Quin, tajanstvenom damom skladnih tjelesnih proporcija čija je prošlost također skrivena u mračnim dubinama priče *Fear Effecta*.

Uz poznati Hong Kong, *Retro Helix* će nas preko New Yorka i kineskog Grada zidova odvesti do izgubljene grobnice prvog kineskog cara i otoka besmrtnih, Penglai Shana. Igra će u konačnici obuhvaćati čak osam lokacija, što je dvostruko više nego u prvom nastavku i za svaku pohvalu.

U priču će se uplesti i Mist, Rionina zla sestra blizanka, čija će uloga dodatno zakomplicirati ionako tešku sudbinu naših junaka. Sve to trebalo bi postaviti temelje za potpuno pojašnjavanje odnosa među Hanom, Glasom i Dekeom te zatvoriti *Fear Effect* poglavlje na sivoj konzoli i otvoriti put nastavcima koji bi u cijelosti iskorištavali sve mogućnosti crnog monolita, PlayStationa 2.

Razvojni tim *Retro Helixa*, Kronos Digital, u tom je smislu dodatno unaprijedio svoj ionako superioran Motion FX3D engine optimizirajući ga s mogućnostima još aktualne konzole. Novi će *Fear Effect* biti oslobođen nepopularnog učitavanja jer će se ono odvijati tijekom igranja (poput *Legacy of Kain: Soul Reavera*) i tako minimalno prekidati tijek radnje. Okoliš će biti napravljen od 120-ak minuta real-time renderiranih scena, a uključivat će i 800 kutova kamera, što je nekoliko puta više nego u prvom nastavku. Unaprijedit će se i način služenja predmetima, tako da će igra još više sličiti na jedan veliki film. Kreirano je i 60 različitih neprijatelja, a najavljena su i mnoga iznenađenja koja će se moći osvajati ponovnim igranjem.

Za prvi je nastavak Kronosu trebalo oko dvije godine rada, dok se izlazak *Retro Helixa* očekuje krajem ove godine. S obzirom na ustaljenu politiku vezanu uz vječno odgađanje, realno je pretpostaviti kako se nastavak *Fear Effecta* neće pojaviti prije siječnja ili veljače 2001., no to i nije tako daleko, uzmu li se u obzir sva najavljena poboljšanja.

Eidos je stvaranjem *Fear Effecta* otvorio vrata svim "ozbiljnijim" igračima koji od igre ne traže samo puku zabavu nego i nešto više. Nastavak, *Retro Helix*, odvest će priču još dublje i dalje. ⊗

ŠTO OČEKUJEMO ?

- **IGRIVOST**
  Programerski zahvati trebali bi ukloniti sve loše strane prvog nastavka
- **FILMIČNOST**
  Najnoviji engine poboljšat će ionako superioran vizualni dojam igre
- **NELINEARNOST**
  Fear Effect je bio linearan do boli. *Retro Helix* možda ne bude. Možda!
- **DUGOTRAJNOST**
  Nadamo se da će nastavak biti barem dvostruko duži od *Fear Effecta*
- **NOVE LIKOVE**
  Osim Hane, još koji zanimljiv ženski ili muški lik

LIJEPE ŽENE PUCAJU KROZ GRAD...

Eidos je oduvijek znao formulu uspješnosti: malo avanture i mnogo akcije bolje leži uz pogled na pokoju žensku oblinu. *Deathtrap Dungeon* ponudio nam je sednjovjekovnu kožu i lance (za ljubitelje s/m ikonografije), dok su se na Lari odlučili za hot-pants pristup upotpunjen istodobnim pucanjem s obje ruke uz naglašene vizualne osobine dekoltea. Hana je samo logičan nastavak te formule. Uz estetiku Matrixa, ljepotu djevojke iz susjedstva i urođenu agresivnost, Hana je napravljena da bismo je voljeli. A što se mora, nije teško.

Najpoznatiji, najseksipilniji, najšarmantniji, a bogme i naopasniji svjetski špijun se vraća na velika platna, ali i na našu konzolu. Pogodili ste, riječ je o Jamesu Bondu PIŠE Danijel Milčić

THE WORLD IS NOT ENOUGH

THE WORLD IS NOT ENOUGH

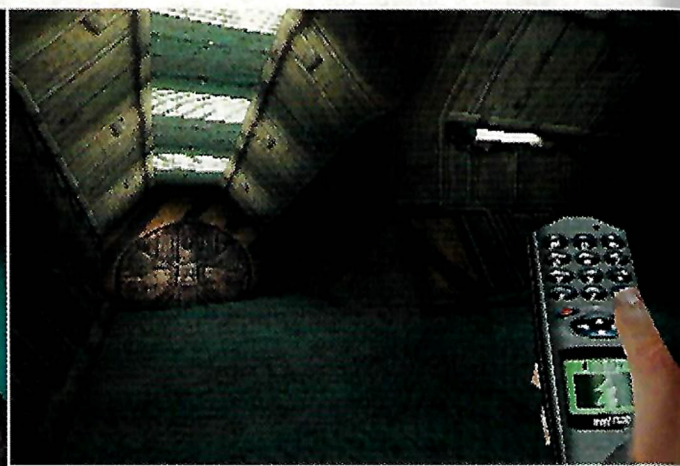
proizvođač	BLACK OPS
izdavač	EA
datum izlaska	JESEN 2000
žanr	FPS
broj igrača	1
platforma	PLAYSTATION, PS2

Memory Card

Dual Shock / Analog

Svima je već dobro poznato da je svaki James Bond film bio popraćen i igrom. Tako je nakon vrlo uspješnog *Golden Eyea, Tomorrow Never Dies* dočekan s razočaranjem. Upravo je to glavni razlog zašto se treći nastavak vraća svojim izvornim koracima te vraća igru u prvo lice. Joel Wade, producent igre, objašnjava kako će TWINE smjestiti u prvo lice kako bi se igrač osjećao baš kao da je ondje, a ne kao da upravlja umjetnim čovječuljkom. Takav, TWINE je zapravo poput neslužbenog nastavka *Golden Eyea* (na N64), prve James Bond igre. Naravno, bit će tu hrpa pozitivnih promjena. Kako je FPS vrlo veliki svijet, TWINE Team se trudi izvući ono najbolje iz svakog od njih i napraviti vrlo zabavnu igru za sve PSX gamere. Tako bi novi James Bond mogao postati i najbolji James Bond. "Kad ljudi igraju igru, želim da se osjećaju kao pravi 007 gledajući kroz njegove oči, mičući se njegovim nogama. Hodanje prostorom, skrivanje iza predmeta i promatranje metaka koji frcaju oko vas mnogo su realističniji iz prvog lica i zato vjerujemo da će igra biti mnogo 'ugodnija'", rekao je Wade. Dakle, ne samo da ćete morati dobro baratati oružjima i *gadgetima*, nego ćete morati biti vrlo snalažljivi. Slično kao i u prijašnjim nastavcima, akcijski dio bit će samo pola priče, za uspješno završavanje nivoa bit će potrebno završiti i neke špijunske zadatke. Oni će, naravno, biti uže povezani sa samom radnjom filma. Tako ćete, primjerice, u nivou "City of Walkways" morati zaštititi Christmas Jones i Zukovsky od vrlo nadobudnih i vrlo naoružanih terorista. To će biti jedan od nivoa utemeljenih više na akciji, dok će u drugim slučajevima trebati upregnuti moždane vijuge i dobro promisliti o strategiji ne biste li uspješno prošli sve znakove osiguranja te prikupili dokaze ili spasili neke taoce. Radi se i na tome da James Bond zbilja i bude James Bond - dakle, egzotične logacije, seksidjevojke... zapravo, seksidjevojke, egzotične lokacije te mogućnost upotrebe svakakvih stvarčica da biste se izvukli iz nezgodne situacije. Možemo, dakle, očekivati da misija naglo promijeni tijek radnje u samom procesu, tj. u trenutku igranja. Eksplodira li, primjerice, nešto u krivo vrijeme,

Akcijski dio samo je pola priče, za uspješno završavanje nivoa bit će potrebno završiti i neke špijunske zadatke



OKVIR JEDAN... ALI VRIJEDAN...

Pitanja na koje ste željeli znati odgovore, no niste ih se usudili postaviti. Odgovara producent **Joel Wade**

P: Koje će biti prosječne mjere jedne dame u igri? **:) ... ne, ipak ne takva pitanja.**

P: Koje su prednosti Playstation inačice u odnosu na druge platforme (N64)?
O: Svaka platforma ima svojih prednosti i mana, stoga smo svaku konzolu pokušali gurnuti do samog ruba njenih granica. No velika prednost Playstationa je mogućnost stavljanja vrlo mnogo hi-res tekstura u igru, graniči vas zapravo samo CD, dok smo na N64 bili ograničeni na *cartridge* s mnogo manje dostupne memorije. Kao rezultat, naši likovi, i prostori izgledat će mnogo bolje, dopuštajući nam upotrebu velikih tekstura.

P: Posljednji FPS na PlayStationu, *Medal of Honor*, je imao problema s pop-upom te pogled u daljinu nije bio moguć. Hoće li TWINE za Playstation donijeti neke razlike?
O: Black Ops (proizvođač) se zbilja potrudio sa svojim novim *rendering engineom* - uspjeli su doseći poprilično nevjerojatne vidljivosti u daljinu, bez ikakvog gubitka *frame-ratea*. Definitivno guramo hardver do maksimuma te igra već sada izgleda krasno. Pop-up, upotrebljavali snajper ili ne, bit će vrlo ograničen.

P: Što vam je zasad najdraže u igri?
O: To je uistinu teško pitanje - trenutačno smo u toj fazi kad se svaki čas pojavi neka nova ideja, a neka stara odbaci, tako da se svaki tjedan veselim nečem drugom. Kad bih trebao odabrati najdražu, to bi bila animacija likova, koja će biti usklađena sa svakom novom situacijom bilo da je riječ o trčanju, borbi ili pak obližnjoj eksploziji. Imamo više od 300 *motion capture* animacija za koje smo uspjeli dobiti dvojnika Keana Reavesa iz Matrixa. Njegovi pokreti su naprosto nevjerojatni, a mi smo ih uspjeli vjerno reproducirati.

P: Koji vam je bio najveći problem u razvoju igre?
O: Naša je tehnologija vrlo stabilna, stoga nismo bili suočeni s većim problemima, zasad sve ide po planu...

bit će se potrebno nacrtati što prije na drugom mjestu, a ako vas ni trčanje ne spasi, oružje hoće. Naime, TWINE će predstaviti više od 25 novih oružja i *gadgeta*. Postojat će mogućnost prilagodbe oružja tako da ih "listate" po vlastitom redu, a moći ćete, kao i u *Golden Eyeu*, mijenjati oružja i *gadgete* u "pause screnu". Neki od *gadgeta* uključuju *night-vision* naočale, *X-ray* naočale, mikrokameru i sat sa sajlom. Naravno, bit će tu dostupan i velik arsenal oružja za "sporazumijevanje" s neželjenim ljudima. Tu spadaju snajperi, sačmarice, "satchel charges" (ne pitajte mene), a bome i mobitel sa strujom koja, naravno, onesvješćuje čovjeka. *Ericsson-conecting people*! (Ericsson-spaja ljude, možda prije, Ericsson-obara s nogu) Baterija traje 130 sati na *stand by*, 5 sati u razgovoru ili 10 šokova... ⊗

Seksidjevojke, egzotične lokacije, te mogućnost upotrebe svakakvih stvarčica samo su neke od prednosti ove igre, no mislim da je i prva sasvim dovoljna da nas privuče

TWINE će predstaviti više od 25 novih oružja i *gadgeta*

ŠTO OČEKUJEMO

- **ŽENE**
  Nijedan James Bond ne bi bio James Bond bez njih... jedinih nam žena!
- **ORUŽJA**
  Od onih opasnih poput sačmarice pa do onih za velike udaljenosti, poput snajpera, a o električnom mobitelu da i ne pričam... sve je tu
- **GLUPOSTI**
  Na prvi pogled, naš junak izgleda bezopasno, no svi znamo da svaki detalj na njemu nečemu služi i najvjerojatnije je smrtonosan
- **ENGINE**
  Trčat ćemo, skakati, pucati, gledati, je... na vrlo realan način jer će navodno novi engine biti besprijekoran...
- **ŽENE**
  Ma recite što hoćete, ali nisam mog'o... joj, tak' su dobre... ;)

Osmi je nastavak FF-a bio ponajprije prilagođen komercijalnoj publici te je najmanje i opravdao riječ *fantasy* u svom naslovu. Devetka će, sudeći po obećanjima, mnogo više vući na stare nastavke pa ćemo opet dobiti toliko željenu mistiku PIŠE Danijel Milčić

FINAL FANTASY IX

Mnoge će začuditi činjenica da MGS nije najprodavanija igra za PSX. Da, to je ipak FF7 ili FF8, nije važno. Naime, i jedna i druga su prodane u više od 5 milijuna primjeraka, tako da konkurencije zapravo i nema. I devetka će nesumnjivo ponoviti taj uspjeh (štoviše, u pretprodaji je otišlo milijun komada u rekordno kratkom roku). Međutim, povratkom jednog od najboljih Squareovih dizajnera, Yoshitaka Amanoma, doći će do bitnih promjena. Ako ste igrali samo osmicu, jedno odmah treba razjasniti: između FF nastavaka nema nikakve sličnosti (dakle, FF 9 je priča za sebe, s potpuno novim likovi-

Devetka izgleda više kao 6. nastavak, tj. više će se oslanjati na *fantasy* svijet, mačeve, čarobnjake i sl.

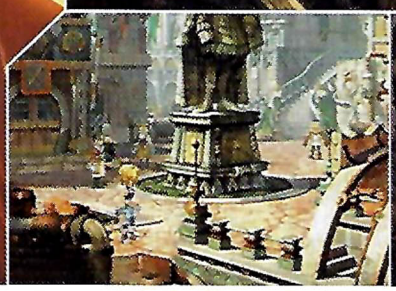
FINAL FANTASY 9

proizvođač SQUARESOFT
izdavač SQUARESOFT
datum izlaska 19. 07. 2000. (U JAPANU)
žanr RPG
broj igrača 1
platforma PLAYSTATION, PC

Memory Card Dual Shock

FF HISTORY

To što smo mi PSX-ovci mogli igati samo FF 7 pa naviše, ne znači da ne postoje i prijašnji nastavci. Naravno, krenulo je s jedinicom koja je izdana samo u Japanu na NES-u. Pojavom dvojke Square je već stekao svoje poklonike, no američko tržište još nije pokazivalo veće zanimanje. Napokon, pojavom 3. nastavka u Japanu, Amerikanci su se smekšali te izdaju FF 1 (3. dio u Japanu). Četvorka je opet bila svjetski poznata i prihvaćena kod Amerikanaca pod imenom FF 2. Petica je odbačena zbog dosta teškog načina igre i plitke priče. Broj šest opet vraća slavu i izdaje se na svim tržištima (osim japanskog) pod imenom FF 3, i inačicom za NES i SNES. Zatim stiže sedmica s pravim 3D likovima i strašno dobrom (najboljom) pričom. Ruši svu konkurenciju te napokon dobiva jedno ime za cijeli svijet: Final Fantasy 7. Btw., FF 7 je po mom mišljenju najbolja igra ikad napravljena... Ma što igra, FF 7 je više od igre ;)



FMV/CG-ISTI

Ne treba mnogo da se zaključi kako Squaresoft radi najljepše i tehnički najsavršenije animacije u igraćoj industriji. Uostalom, u to ste se i sami mogli uvjerili u prijašnjim naslovima, primjerice FF 8 ima kvalitetniju animaciju nego što je ona Pixarova. Da su najbolji, pokazat će i FF the movie, koji bi se za kojih godinu dana trebao pojaviti u kinima. No, da ne duljim... Pogledajte slike iz animacija za FF 9...

ma, okruženjima), jedine niti koje ih drže zajedno (osim naslova, dakako) su neki interni elementi, neprijatelji i detalji, koje običan igrač možda neće ni primijetiti. Uzmimo kao primjer Biggsa i Wedgea, koji su u serijalu od 6. nastavka. Uvijek se pojavljuju u drugoj ulozi i u svakom nastavku poginu. Inače vam mogu biti poznati iz Star Warsa (gdje također poginu). No, vratimo se globalnim promjenama... Sedmi i osmi nastavak su poprimili futuristični izgled, dok će devetka izgledati više kao 6. nastavak, tj. oslanjat će se više na fantasy svijet, mačeve, čarobnjake i sl. Time se ide u korist fanova, koji su izjavili da se Square prodao izdavši komercijalan naslov kao što je FF8, što je zapravo i istina ("... i miris love stigao je do njihovih nosova"). No razočaranih ne bi smjelo biti jer je u ovom nastavku, kao i u ostalima, najvažnija sama priča, o kojoj se zasad zna vrlo malo, a tako je i bolje. No likovi su već poznati. Ukupno ih je 8 (kojima možete upravljati). **Adelbert Steiner,** 33 su mu godine, vitez je kraljevske obitelji i pošten princezin sluga. Potom slijedi **Zidane Tribal,** 16-godišnji dječak, lopov koj je lud za curama (a tko nije?!), te **VIVI Ornitier,** devetogodišnja stara crna vještica. To su, pretpostavlja se, tri glavna lika, a ostali će dolaziti (ili će biti otkriveni)

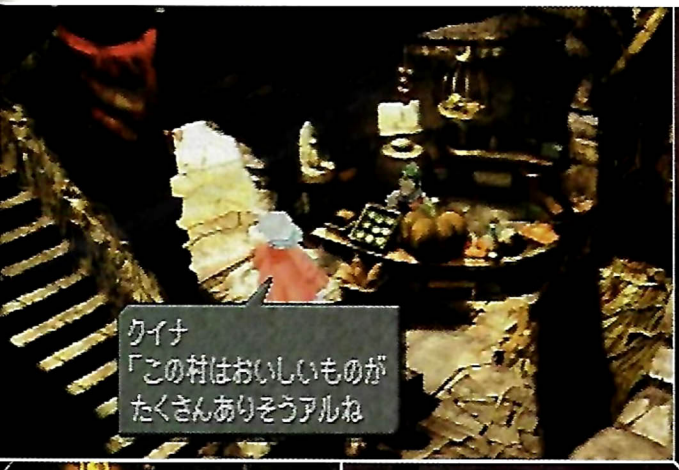
Povratkom jednog od najboljih Squareovih dizajnera, Yoshitaka Amanoma, doći će do bitnih promjena

"... i miris love stigao je do njihovih nosova"

poslije. Slijede: **Eiko Carol,** vesela i vrlo oštroumna šestogodišnjakinja koja će iznenaditi sve ljude u blizini, **Freija Crescent,** ženski vitez s nekim psihičkim poteškoćama iz prošlosti, **Quina Quen,** čudno biće koje jedini interes pokazuje za hranom, **Garnet Til Alexandros 17th** je članica rojalne kraljevske obitelji. Mnogi o njoj imaju mišljenje kao o razmaženom derištu. I napokon, tu je **Salamander Coral,** čovjek koji ne vjeruje nikome te se pouzdaje samo u svoju snagu i znanje. Izgleda vrlo pouzdano, uspijete li se sprijateljiti s njim. Naravno, osim njih, pojavljivat će se i mnogi drugi likovi koji su također bitni za tijek radnje, no "samo" ćete s ovih osam moći upravljati. Što se njihovog izgleda tiče, kritike su različite. Nekima su super, nekima su smiješni (čitaj: glupi). Sredina ne postoji. No ponavljam još jednom, najbitnija je priča jer ćete kroz nju vjerojatno zavoljeti i same likove (ako vam se na prvi pogled ne svide). Suočite se s tim da je ovo ipak Fantasy. Svidjelo vam se to ili ne, pripremite se jer kad se novi FF pojavi, opet će na nekoliko mjeseci zasjeniti svaki drugi naslov. Dotad pogledajte slike i pokušajte si predočiti o čemu je riječ (da, glavni lik ima uši i rep:)). Izlazak igre je nedavno odgođen za 07. 07. 2000., i to u Japanu, što znači da je kod nas možemo očekivati u najboljem slučaju krajem godine. ⊗

ŠTO OČEKUJEMO

- **LIKOVE**
  Kako su u svim FF-ovima likovi odlično dizajnirani, s jakim karakterom, isto očekujemo i od devetke
- **PRIČU**
  Gotovo sam siguran da ste svi igrali baram jedan FF iz serijala, tako da ne trebam ni govoriti o snažnim pričama što ih nude
- **FANTASY**
  Za razliku od dvaju prijašnjih nastavaka, ovaj će se mnogo više oslanjati na čistu maštu, tako primjerice glavni lik ima uši i rep...
- **DINAMIKU**
  Igra će se još uvijek odvijati na prerenderiranim 2D pozadinama, no kamera će biti mnogo dinamičnija kako u hodu, tako i u borbi
- **FMV**
  Treba li ovo uopće komentirati?!



Evo jednog pravog iznenađenja! Stiže nam najlegendarnija utrka svih vremena! Spustite vaše vozačke naočale i navucite rukavice, *Mille Miglia* samo što nije počela! PIŠE Amar Rešić

MILLE MIGLIA

MILLE MIGLIA

proizvođač SCI GAMES
izdavač SCI GAMES
datum izlaska SRPANJ 2000.
žanr SIMULACIJA VOŽNJE
broj igrača 2
platforma PLAYSTATION, GAMEBOY COLOR

Memory Card · Dual Shock Analog · Volan

Najnovija simulacija vožnje, koju priprema SCI, bit će uistinu nešto posebno. *Mille Miglia* u prijevodu znači tisuću milja, a upravo je to dužina utrke koja je trideset godina (vožena je od '27. do '57.) predstavljala najveći izazov svima u automobilističkom svijetu.

Sudeći po slikama i videu koje smo imali prilike vidjeti, SCI je napravio izvrstan posao prenošenja prekrasne okolice Brescie i Rima u skučenu memoriju konzole. Promjene vremenskih (ne)prilika dovest će svakoga u priliku da dokaže valstito vozačko umijeće, dok će pametni protivnici učiniti da rezultati svake dionice do kraja budu neizvjesni, što se od svake vožnje i traži.

Vlastite uspjehe moći ćete proživljavati i kroz iznimno detaljan replay

KLASIČNI IZAZOVI

Mille Miglia stavit će nas u sjedala najpoznatijih sportskih automobila svih vremena. Mercedes, BMW, Alfa Romeo i Bugatti samo su neki od proizvođača koji su odlučili ustupiti prava na pojavljivanje svojih legendarnih modela. Championship mod će početi u kasnim dvadesetima, a završiti negdje pred kraj ovog stoljeća, kad ćemo se moći utrkivati i protiv pravih cestovnih zvijeri poput *lamborgini countacha* ili *jaguara XJ220*. Za odmor od silne kilometraže poslužit će arkadni mod igre gdje ćete se, osim bjesomučnog stiskanja gasa, moći napiti i prijateljeve krvi u opciji za dva igrača.

U svakom slučaju, *Mille Miglia* unijet će dozu osvježenja u već pomalo monotoni svijet simulacija vožnje na PlayStationu. Mnoštvo staza i automobila jamče dugotrajnost zabave, dok izvrsna grafika samo potvrđuje najave da će *Mille Miglia* biti još jedan ponosni predstavnik u nizu igara tzv. "pete generacije", poput *Gran Turisma 2* ili *Colin McRae Rallyja 2.0*.

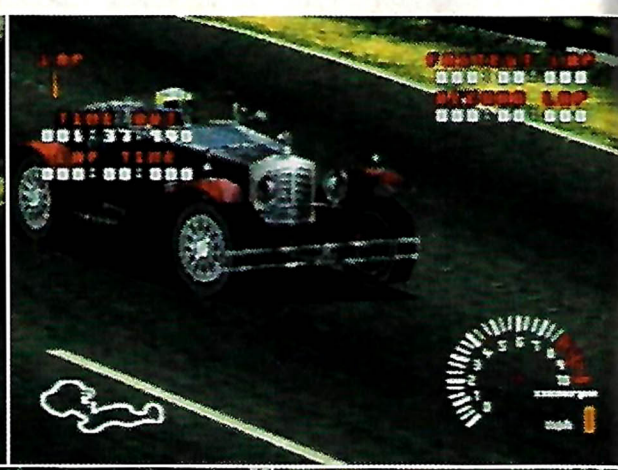
Naravno, sve gorenavedeno bit će beznačajno ako SCI podbaci u najvažnijem aspektu - fizičkom modelu automobila, tj. njegovom ponašanju na cesti. Rješavanje te nedoumice očekuje se već u ovom mjesecu, kada bi *Mille Miglia* trebala ugledati svijetlo dana. *Race on!* ⊗

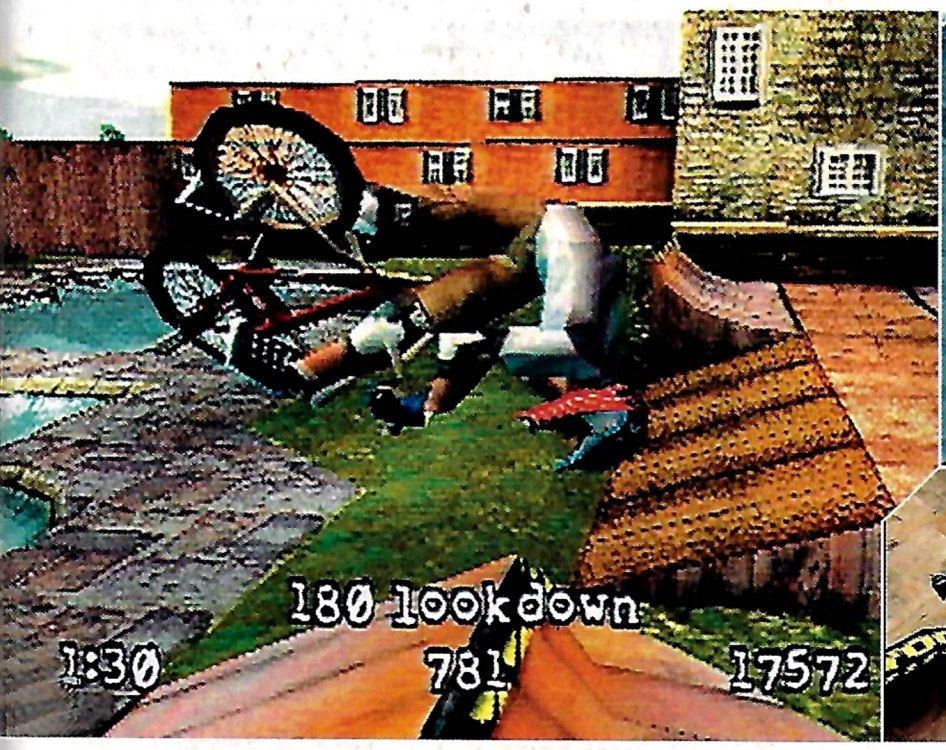
ŠTO OČEKUJEMO

- **AUTOMOBILE**
  Preciznije, *mercedes 300 SLR, aston martin DB2 berlinettu, ferrari 860 monza spider scaglietti* i ostale legende
- **LOŠE VRIJEME**
  "Nema endurancea bez kiše", govorio je Fangio. Znao je čovjek što govori
- **SIMULACIJU**
  A ne arkadu ili, ne daj Bože, još nešto gore

STIRLING MOSS

Mille Migliu potpisuje i najveća zvijezda te utrke, legendarni britanski vozač Stirling Moss. On je 1955., vozeći svoj *mercedes 300 SLR*, postavio rekord staze u trajanju od 10 sati 47 minuta i 48 sekunda, koji nije oboren sve do današnjih dana. To je bio samo jedan u nizu uspjeha tog velikog vozača koji u svom vlasništvu ima 16 Grand Prix pokala i 194 pobjede u 466 ukupno voženih utrka. Legenda.





X-games širi svoje horizonte kako u pravom životu, tako i u igrama. Hoćemo li uskoro vidjeti simulaciju Bungy jumpa, ne znam, ali nas zato uskoro očekuje odlična igra posvećena samo BMX-u PIŠE Danijel Milčić

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

proizvođač Z-AXIS
izdavač ACCLAIM
datum izlaska 11. 2000.
žanr SIMULACIJA BMX-A
broj igrača 2
platforma PLAYSTATION

Memory Card · Dual Shock Analog

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Trenutačno se razvijaju tri takve igre, no čini nam se da upravo ova ima najveće šanse za uspjeh. Iako je građena na engineu ne tako dobre igre (*Trasher*), DMFB je svojim izgledom i igrivošću daleko ispred konkurancije koja se služi jednim od najnaprednijih PSX enginea (onog iz *Tony Hawks Pro Skatera*). Nakon što je Z-Axis modificirao spomenuti engine, on sada radi bolji posao od svog prethodnika. Sve staze bit će modificirane isključivo za izvedbu trikova, tako da nikakve utrke neće biti moguće. Grafika je također poboljšana, a pop-up gotovo da i ne postoji. Velika je pozornost posvećena kontrolama koje su sada razrađene do krajnjih granica pa nećete morati skidati pogled s vašeg TV-a nego će sve teći lagano, bez zamaranja. Tako će, primjerice, za skok biti potreban samo ⊗, za trik ▢ i neki **smjer**, a za grind △. L1 i R1 poslužit će za okretanje, a ○ će imati posebnu ulogu. Pomoću njega moći ćete u zraku spojiti različite trikove i, naravno, dobiti više bodova. Postojat će čak 1300 animiranih pokreta u igri, što znači i mnogo poteza, no da biste ih mogli sve izvesti, trebat će dobro zagrijati joypad jer ćete teže trikove naučiti tek napredujući kroz igru. Osim navedenih prednosti, igra koristi i Dynamics System (SDS) koji generira real-time padove, tako da će svaki pad, ovisno o situaciji, biti priča za sebe. Igra će imati 12 nivoa, uključujući i Camp Woodwar`s femed park (najpoznatiji skatepark na svijetu). Svi će tereni biti raskošno veliki i bez ikakvih putokaza ili nekog linearnog dijela koji treba pratiti - ukratko, vozit ćete gdje i kako vam paše. Uza sve to, postojat će, naravno, i 2 player mode nudeći vam igre kao što su B-M-X (varijacija na "HORSE"), najduži grind, najbolesniji trik, i najopakiji pad. ⊗

Sve staze bit će modificirane isključivo za izvedbu trikova, što znači da neće biti moguće nikakve utrke

ŠTO OČEKUJEMO

- **FIZIKU**
  Rađena na engineu od THPS-a, ova igra definitivno obećaje vrlo realnu fiziku, a igrivost da i ne spominjem
- **LJEPOTU**
  Iz filmića je jasno vidljiva velika količina detalja koje će krasiti igru
- **MUZIKU**
  Kvalitetan odabir nešto žešće glazbe, taman dobar poticaj za malo luđe trikove....

DAVE MIRRA?!

Za one koji ne prate X-games, Dave se natječe u Street, Vert i Vert doubles kategorijama. 1998. proglašen je na X-gamesu "Male athlete of the year", odnijevši 6 zlatnih medalja s tog natjecanja. Osim toga, u časopisu "BMX plus magazine", proglašen je freestylerom godine. Upravo on i njegov, također uspješan, prijatelj Ryan Nyquist sudjeluju u razvoju igre - pomažu u kreiranju što boljih staza i, naravno, prigovaraju na svaku nerealnu sitnicu, što može biti samo dobar znak.

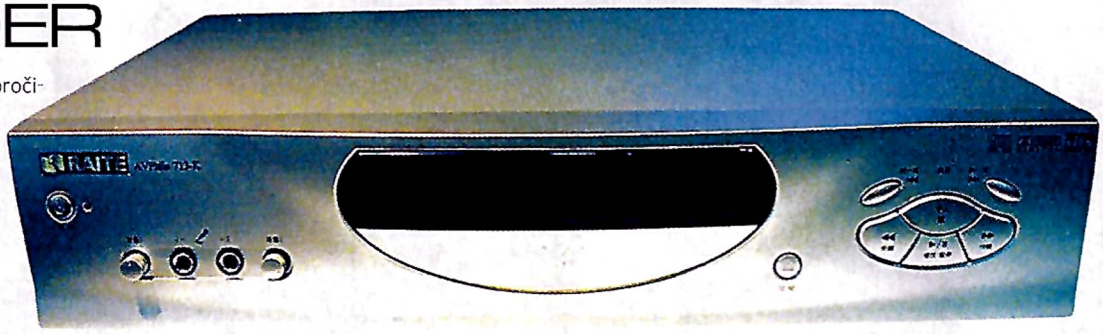
NOVOSTI IZ MP3

Prije nekoliko godina pojavio se prvi MP3 player. Oni koji su potom uslijedili nisu nudili previše inovacija, a i dizajn je bio vrlo sličan. To se promijenilo u posljednje vrijeme, što se moglo vidjeti i na ovogodišnjem CES-u. Evo što se nudilo... PIŠE Danijel Miličić

RAITE AVPHILE 713 K

SVEŽDER

Player sa slike sposoban je pročitati DVD, CDR/W, a bome i MP3 CD. Pametna ideja od zasad nepoznatog proizvođača, "Raite". www.raite.com.tw



I-JAM IJ-50C

JA-ZAKUCATI

Kompatabilan s PC-jem i Macom, novi USB player od I-Jama nazvan je IJ-50C. Na 3 AAA baterije "trči" zadovoljavajućih 8 sati, a cijena mu je samo 129 $. www.ijamworld.com

ZAPPEE ZMP-3000

RADIO SAM MP3...

Ovog ljeta izlazi novi Zappee ZMP-3000 koji vam, osim snimanja 2 sata glazbe na dvije MultiMedia kartice, dopušta i slušanje radija. www.zappee.com

E-GO

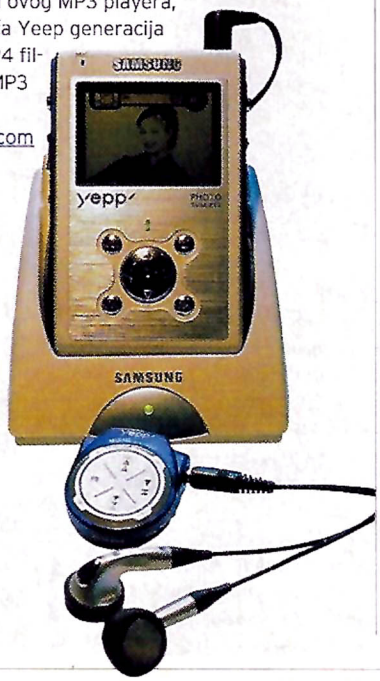
A JA IDEM

Naravno, svirat će vaše MP3-ove, osim toga 680Mb eGo će vam, spojen na PC rado pročitati vaš e-mail, zatim napraviti Reply na nj prepoznavši vaš glas. www.i2Go.com

SAMSUNG YEPP

POGLEDAJ ME

Nema detalja o pojavi ovog MP3 playera, no jasno je da će iduća Yeep generacija dopustiti gledanje MP4 filmova kao i slušanje MP3 glazbe. www.samsungdigital.com



M•ANY

CASSETTE BOND

Pitate se koja je svrha što se MP3 player kamufliirao u kasetu. Itekakva, reći ću vam. Naime, sve MP3-ove koje pohranite u ovaj player možete poslije slušati na bilo kojem kasetofonu, uključujući naravno i onaj u vašem autu. www.m-any.com

SVIJETA

MP WOW

GUGU; GAGA... MP3

MP WOW okrenut je mlađoj publici, stoga ima vrlo pojednostavljenje funkcije, mogućnost uporabe 16 ili 32 MB MMC kartica i, što je najbolje, s njim dolazi bejzbolska kapa s džepićem koji odgovara veličini samog playera.
www.mpwow.com

SAMSUNG YEPP

NEMA TE, NEMA ...

Najmanji player koji se mogao vidjeti (jedva :)) definitivno je bio Samsungov Yepp, koji se još uvijek služi SmartMedia karticama, a za njega MiniDisc player izgleda kao "Fat Bastard" (Austin Powers 2).
www.samsungdigital.com

CREATIVE NOMAD

CLASSIC

Nomad je bio jedan od prvih komercijalnih MP3 playera, nedavno se pojavio i Nomad II s ugrađenih 64 MB memorije i mogućnošću nadogradnje još toliko. Ima prilagođavajući bit-rate i multi-codec podršku, a kako vidite i na slici, dovoljno je mali da vam stane u ruku.
www.creative.com

MP TALKIE

DOĐI DOMA NA RUČAK

Kraj svih ovih playera sigurno se pitate: "A što još?" Ovaj nudi ugrađeni pager na koji ćete primati poruke od staraca ili pak SMS-ove od "mobilnih" vam prijatelja. Kontakt: MPTalkie.
www.multichannel-labs.com

MP JUKE

MALI SVEŽDER

Hajde dobro, ne "jede" DVD-ove, ali zato CD-i i MP3 CD-i neće stvarati nikakve probleme. MP-Juke može bez problema zasvirati glazbu u bilo kojem od ovih formata, a na displayu će naravno ispisati ime i trajanje pjesme.

www.multichannel-labs.com

MUSICSTORE

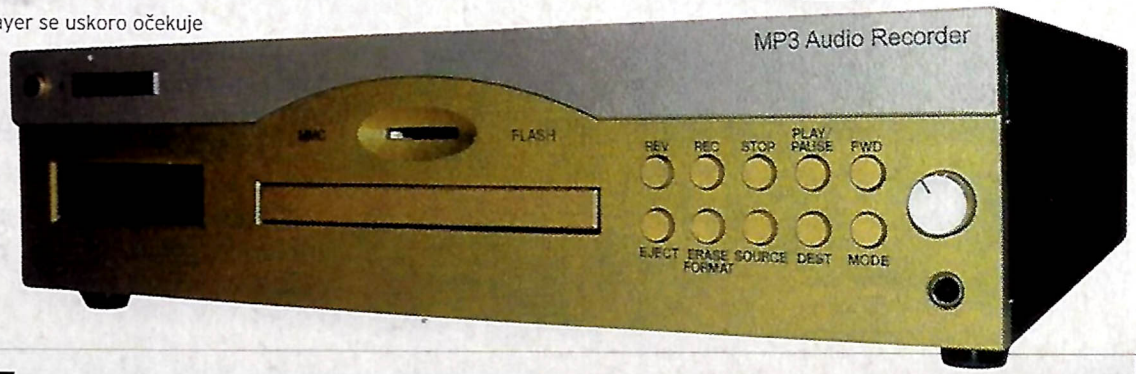
MOJ DUĆAN

MusicStore sposoban je spremiti 100 albuma glazbe koju će onda puštati kad bude priključen na vašu liniju. Morate li pak negdje poći, priključite nakratko SoulMate na nj i skinite najdražih sat vremena glazbe.
www.memcorp.com

FISHER

DEBELI

Ovaj Fisherov MP3 player se uskoro očekuje na tržištu. Pojavit će se u obliku komponente, a ono po čemu se razlikuje od ostalih je 6-gigabajtni hard disk koji će vas natjerati da bacite cijelu dosadašnju CD zbirku glazbe.
www.fisherav.com



S krova na krov, s krova na zid, sa zida na strop, sa stropa na pod, s poda na neprijatelja (mrež!, uhvat!, bum!, tras!, bam!, mrtav!), s leša na krov, s krova na konja, s konja na... Zvuči primamljivo? Pa i je primamljivo! Činit ćete sve to, pa i više, u najnovijem hitu što ga sprema Neversoft! *Spider-Man* je došao da ne ode.

PIŠE Amar Rešić

1

2

3

4

5

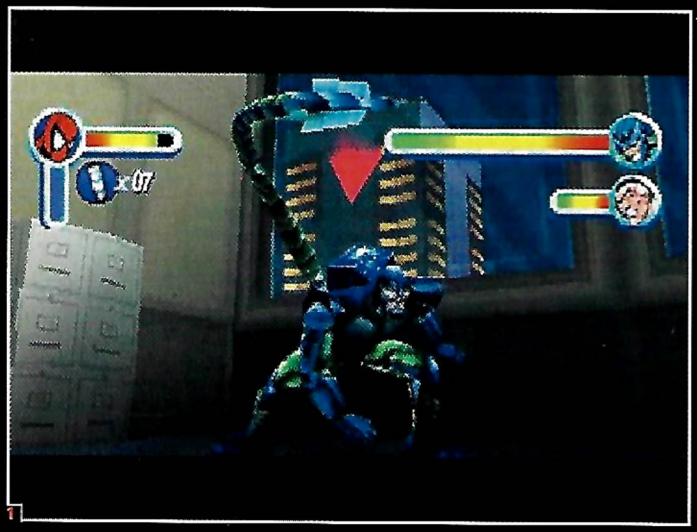
[1] Bliski susret čovjeka-pauka i čovjeka-neprijatelja. U pozadini se primjećuju mnogobrojni neboderi i početak večeri [2] Borba sa Scorpionom samo što nije započela. Pitanje je tko će izvući deblji kraj [3] Zloglasni Lizzardi ispaljuju svoju sluz na našeg junaka. Paučina samo što nije uzvratila udarac [4] Krovni *fajt* završit će pogubno po ovu dvojicu članova Društva arhitekata. Šteta [5] Evo noći, evo dana, evo nam i Spider-Mana!

Spider-Man

Igra je napokon privedena kraju. Od svih demoa pristiglih s E3 sajma posebnu je pozornost pobudila 80% dovršena NTSC inačica najnovijeg Neversoftovog hita koja bi, uz *Tony Hawk Pro Skater 2* i *Matt Hoffman BMX* Blah Blah, trebala zauzeti značajno mjesto u unutrašnjosti malih sivih konzola. Izveden u superiornom engineu korištenom pri stvaranju legendarnog *Tony Hawka*, *Spider-Man* će, kada ugleda svjetlo dana, zasigurno postati instant-hit i pomrsiti račune brojnoj konkurenciji. Naravno, ni količina novca na koju u Neversoftu i Activisionu vjerojatno već računaju nije zanemariva, a ljudi imaju i pravi razlog za takav optimizam. To je, naravno, kvaliteta same igre, koja je čak i u demoinačici na zavidnoj razini. Veliki je trud uložen da se svijet jednog od najpopularnijih stripovskih junaka što vjernije prenese u trodimenzionalni okoliš, a s konačnim će rezultatom biti zadovoljni svi - i tvorci igre i igrači, kojima je *Spider-Man* u konačnici i namijenjen. No, krenimo redom.

TRODIMENZIONALNA TRODIMENZIONALNOST

Prve rane slike i filmići niske kvalitete i malog broja FPS-a prikazani su još na prošlogodišnjem E3 sajmu. Od samog se početka vidjelo da je Neversoft sa *Spider-Manom* odlučio zaigrati ozbiljno. Za to je postojalo nekoliko razloga, ali jedan se posebno izdvajao: dosad nijedan strip junak nije adekvatno zaživio u bilo kojem pokušaju "digitalizacije". *Spawn* i *The Crow* završili su u ropotarnici propalih naslova, a Capcomovo roštanje po Marvelovim riznicama superjunaka ionako nije bilo namijenjeno ljubiteljima inih, nego onima željnima šarenih tučnjava upotpunjenih relativno poznatim likovima. Odluka da se pristupi virtualnom oživljavanju *čovjeka-pauka* predstavljala je veliki izazov, ali Neversoft je imao ono što nije imao nitko drugi - 3D engine koji je mogao simulirati sve Spider-Manove pokrete, od skakanja po svemu na što se može doskočiti pa do sjedenja na stropu i gledanja u svijet koji ispod vas prolazi. Iskustvo sa zumiranjima kamera i 3D okolišem stekli su s *Apocalypsom* (Bruce Willis, sjećate li se?), a sljedeći naslov (tko još jednom spomene ime



[1] Zloglasni negativac uhvaćen u objektiv poznatog fotografa. Dame i gospodo, Scorpion! [2] Evo što znači sjesti nekome na glavu [3] Spider-manov let iznad krovova New Yorka [4] Po njemu puca helikopter, pucaju i pripadnici kopnene policije, ali ništa! Spider-Man je to, braco! [5] Penjanje po zapaljenoj zgradi je jedan od "drugačijih" nivoa i poslužit će kao dobar odmor od prijašnje akcije

WHO IS SPIDER-MAN?

ime i prezime	**Peter Parker**
zanimanje	**fotoreporter Daily Buglea**
status	**stanovnik New Yorka, bez kriminalnog dosjea**
mjesto rođenja	**New York City**
visina	**180 cm**
težina	**74 kg**
boja očiju	**smeđa**
boja kose	**smeđa**

povijest: Tijekom običnog posjeta izložbi o sigurnoj upotrebi nuklearne energije, radioaktivni pauk ugrizao je Petera Parkera, dotad običnog srednjoškolca. Stanična reakcija bila je munjevita i njegovim ljudskim osobinama dodane su one paučje: upornost i golema snaga. Nekoliko dana poslije, potpuno nesvjestan promjena koje su se s njim dogodile, Peter se vratio kući i otkrio kako je tijekom pljačke stana ubijen njegov stric Ben. Bijes se pretvorio u iznenađenje onog časa kad je shvatio da njegovi osjeti premašuju one uobičajene, ljudske. Novorazvijeno čulo, "Spider-sense" omogućilo mu je da odmah otkrije zločinca i primjereno ga kazni, no od tog časa započela je i njegova borba sa samim sobom. Pritisnut spoznajom da s velikim moćima dolazi i velika odgovornost, Peter odlučuje iskoristiti svoje sposobnosti na jedini ispravan način - za borbu protiv svih oblika kriminala. Naoružan paučinom, novim osjetima, nadljudskom snagom i mogućnošću da se kreće po bilo kojoj površini, započinje svoju borbu protiv zla koje vlada New Yorkom, potpuno svjestan spoznaje da mu život nikada više neće biti isti.

Tijekom borbe pomagat će vam i crvena strelica koja će precizno pokazivati trenutačnu poziciju svih neprijatelja. U situacijama kad se cijela soba vrti oko vas, ta je funkcija i više nego dobrodošla.

tog nesretnog skejtera, dobit će skejtom po tintari) pomaknuo je granice PlayStationove obrade složenih oblika kroz tri dimenzije još jedan korak dalje. Marvel ionako nije imao ništa protiv pojavljivanja *čovjeka-pauka* na PSX-u, a određena količina zelenih papirića s licem američkog predsjednika vjerojatno je pridonijela tom stavu. Najpoznatiji izdavač stripova jedva je dočekao da se pojavi netko tko bi napravio dobar posao vezan uz njihove junake, tako da su obje strane zadovoljnih lica mogle prionuti poslu. Godinu poslije pokazao se i rezultat, a novorođenče već sada opasno pretendira na titulu naslova godine u svom žanru.

NEW YORK, NEW YORK

Radnja se odvija u Velikoj jabuci, gradu prepunom nebodera, mračnih ulica, podzemnih prolaza i ostalih ljepota po kojima se skrivaju zločinci koji jedva čekaju da se na njih sruči ruka Pravde. Igra počinje upravo na spominjanim vrhovima nebodera, gdje se otkriva da je grupa kriminalaca napala banku, a Spider-Man dolazi da bi im pomrsio račune - kako one tekuće, tako i žiro. Odmah je vidljivo do koje je granice napredovalo programiranje na omiljenoj nam konzoli. Objekti u daljini vide se kroz neku vrstu izmaglice, a pop-up je izbjegnut upotrebom baš tog "magličastog" efekta - zgrade kao da "izranjaju" iz sumaglice (prije bih rekao smoga, ipak je to New York), tako da postaju vidljive mnogo prije nego uopće uspijemo stići do njih. Najveće iznanađenje predstavlja Spider-Manovo kretanje koje je riješeno gotovo savršeno. Skakanje s krova na krov ne predstavlja nikakav problem, pogotovo pomoću poznate mreže kojom se naš junak lakše prebacuje s jednog odredišta na drugo izbjegavajući javni prijevoz. Osim za brže svladavanje udaljenosti, mrežu možemo koristiti i za kratkotrajno paraliziranje neprijatelja koji se pojavljuju od samog početka igre. Precizno odaslana količina paučine stvorit će mrežu oko pogođenog zlikovca i paralizirati ga onoliko koliko je potrebno da dođete do njega i objasnite mu što mislite o njemu i njemu sličnima. Na budućim razinama steći ćete i sposobnost korištenja paučine za vlastitu zaštitu. Naime, Spider-Man će moći određenu količinu dragocjene ljepljive supstance potrošiti na stvaranje svojevrsne kukuljice koja ga na određeno vrijeme štiti od fizičkih napada. Uza sve to, moći ćete koristiti i različite projektile te predmete za nanošenje štete

RENDERIRAJ GA DEDI

Tijek radnje, kao i uvod u razine (kojih ima tridesetak) ispričan je pomoću renderiranih sekvenci izvedenih modificiranjem igraćeg enginea. Posebno se izdvaja režija i kadriranje koje izgleda kao da je prenijeto iz nekog filma. Ukupnom dojmu pridonosi i mogućnost da se sekvence odgledaju u bilo kojem trenutku jednostavnim ulaskom u "movie" izbornik. Samo još jedna u nizu pohvala na račun ovog naslova, ništa više.

neprijateljima kojih ima na svakom koraku.

U igri će se pojavljivati Dardevil, Punisher i Human torch i svi će vam biti na raspolaganju za pokoju prijateljsku borbu. Marvelovih likova na sve strane

OSJETI ME, BABY

U pravodobnom otkrivanju bagre pomoći će i "spider-sense", svojevrsno šesto čulo koje će vas na vrijeme upozoriti da se približava opasnost, ma kakva ona bila. Završetak nebrojenih borbi ovisit će i o poznavanju udaraca koji predstavljaju jedino "pravo" oružje. Vježbanje na "training" nivoima (sve pohvale Neversoftu za tu opciju) učinit će od čovjeka-pauka borbeni stroj razornih mogućnosti, a kad savladate sve varijacije pokreta, igra postaje uisitnu zabavna. U toj činjenici leži i sva magična privlačnost ovog naslova.
Naime, *Spider-Man* je, prije svega, izrazito zabavna igra. Bez obzira na razinu težine (baby, easy, normal, hard) užitak igranja je zajamčen. Ako vam se ne da odmah ući u bespoštedni "fajt", nitko vam neće braniti da skačete na sve strane, pužete po okomitim površinama, visite po stropovima, skačete s jednog mjesta na drugo ili jednostavno trčite okolo i uživate u vizualnim ljepotama različitih lokacija. Užitku će pridonijeti i raznolikost misija koje variraju od onih klasično akcijskih preko onih gdje je poenta u skrivanju pa sve do neizostavne misije na vlaku koja je, čini se, postala obilježje svake akcijske igre. Kako sve ne bi prošlo tako glatko, u igru su uključeni i stvarni Spider-Manovi neprijatelji koji se pojavljuju u ulogama bossova. Scorpion, Venom i Rhino samo su neki od njih, a kako ne bi ispalo da je naš superjunak sam bez igdje ikoga, u igru je uključena i Black Cat. Ona će vas tijekom igre upoznavati s komandama, upozoravati na propuste i biti na raspolaganju za rješavanje eventualnih nedoumica. Osim jurcanja po krovovima, puzanja po kanalizacijama i neprekidog satiranja zla u njegovom korijenu, Spider-man će morati riješiti i pokoju zagonetku, što će samo pridonijeti ionako visokoj igrivosti.

GRAFIČKE LJEPOTE

Sama vizualna prezentacija igre je na visokoj razini. Osim već spominjanog i hvaljenog 3D okoliša, treba spomenuti i ostale sitnice koje grafiku čine dobrom ili lošom, a u Spider-manovom slučaju izvrsnom. Teksture su glatke i dobro prianjaju uz objekte, tako da popularnog "pucanja po šavovima" gotovo da i nema . Mnoštvo boja utječe da se tijekom igranja osjećate kao u crtiću, što je za svaku pohvalu. Neki će primijetiti da likovi nisu previše "ozbiljno" nacrtani, no to i nije neki veliki problem uzme li se u obzir kako je uzor ove igre strip. Jedina zamjerka ide na potpunu identičnost pojedinih vrsta neprijatelja, no zbog količine akcije koja vam se servira iz sekunde u sekundu, detalji te vrste ostaju gotovo neprimjećeni.
Sve u svemu, čini nam se da će Neversoft još jednom napraviti izvrsnu igru. Ako ste ljubitelj avantura čovjeka-pauka, ova će igra ionako naći mjesto među vašim omiljenim diskovima, ali najvažnije je što će se i ostali igrači rado odjenuti u uski crveno-plavi kombinezon i uputiti u laganu šetnju obližnjim krovovima. Zarazna igrivost je faktor koji ovaj naslov čini velikim, a kad se na tržištu pojavi i potpuna inačica avantura čovjeka-pauka, mnogočijoj sreći neće biti kraja. Istina, među svim silnim naslovima koji se spremaju pohoditi PS u idućih nekoliko mjeseci (onaj skejter drugi dio, *TOCA WTC*, FF9) teško će se biti opredijeliti samo za jedan, ali ako ste ljubitelj avantura, dvojbi neće biti. *Spider-Man* je jedan i jedini, a tko to ne zna, naučit će. ⊗

Kako se spremnici paučine iznimno brzo troše, važno je pravilno odrediti vrijeme i mjesto na kojem ćete upotrijebiti dragocjenu supstancu

SUPERIORNOST IZVEDBE

Kad se prvi put popnete na strop, doživjet ćete još jedno iznenađenje - strop će postati proziran, a pogled više neće biti iza Spideyevih leđa nego iznad njega. Prostor oko vas postat će mnogo pregledniji pa ćete moći i mnogo preciznije upravljati pokretima svog junaka. No, prave ljepote počinju kad otkrijete sve mogućnosti L i R tipki. Jedan pritisak i Spidey je na stropu, drugi pritisak i već je na podu, treći i više vas nema u sobi u kojoj ste bili. Brzo i glatko, kao što i treba biti.

SPIDER-MAN THE MOVIE

Prvo se mnogo pričalo, onda se još više najavljivalo, a sad su po prvi put objavljeni i konkretni podatci. Spider-Man film trebao bi ugledati mrak dvorana 22. studenog 2001. godine. James Cameron je redateljsku palicu prepustio manje poznatom Samu Raimiju (Evil Dead, Hudsucker Proxy, Spies Like Us), dok će on ostati odgovoran za scenarij. Film producira Sony Columbia (može li išta bez Sonyja), a Sonyjev odjel Sony Picture Imageworks (Godzilla, The Crow) zadužen je za specijalne efekte. O tome tko će glumiti našeg junaka nije još ništa konkretno rečeno, ali se zna da se za ulogu čovjeka-pauka natječu Wes Bentley, Ryan Merriman, Tobey Maguire, Freddie Prinze Jr.i Chris Klein. Neka bolji pobjedi, a mi čekamo studeni iduće nam godine.

TOP10

najprodavanije igre u Europi u lipnju 2000.

1 Codemasters
CMR Rally 2.0

Treba li komentirati činjenicu da se već nakon nekoliko dana prodaje *Colin* našao na prvom mjestu najtraženijih igara u Europi?

2 THQ
WWF SmackDown!

3 EA Sports
Euro 2000

4 LucasArts
Star Wars: Jedi Power Battles

5 EA Sports
F1 2000

6 Sony
Syphon Filter 2

7 Ubi Soft
Dukes of Hazzard

8 EA
Medal of Honor

9 Infogrames
Hogs of War

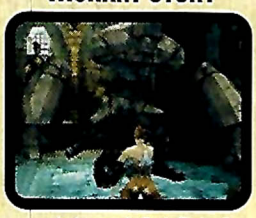
10 Sony
Gran Turismo 2

Nije bilo nekih većih iznenađenja ovaj mjeseca (osim, naravno, igre imenom *Dukes of Hazzard*), pa nas čak nije iznenadilo ni uvjerljivo prvo mjesto Colina u vrlo kratkom razdoblju prodaje. Malo iznenađenje bilo bi možda "tek" treće mjesto nogometne simulacije *Euro 2000*, no vjerujem da dečki iz Electronic Artsa nisu razočarani ni tim rezultatom.

Što je prošli mjesec igrao psx team

BERISLAV JOZIĆ

VAGRANT STORY



Vagrant Story is the best! Jedan od najboljih RPG-ova u posljednje vrijeme poprilično me zaokupio, a još mi je veći poticaj dao Učo koji je zapeo na jednom mjestu pa sam i sam morao doći do tamo da mu kažem kako dalje. On je u međuvremenu prešao na neku drugu igru ojađen neuspjehom, a ja sam nastavio dalje pa rješenje možete očekivati u jednom od sljedećih brojeva.

KREŠIMIR JOZIĆ

RESIDENT EVIL

Iako stiže podosta novih igara koje se isplati barem pogledati, ako ne i završiti, ovaj mjesec jednostavno nisam ništa previše igrao - vjerojatno zbog ovih vrućina. Jedina igra koja se malo duže zavrtila na mom PlayStationu je *Resident Evil*, i to prvi dio. Otkad se pojavila dvojka i trojka nekako sam ga zaboravio i sad vidim da to nisam smio učiniti jer je, po mom mišljenju, još uvijek najbolji u cijelom serijalu.

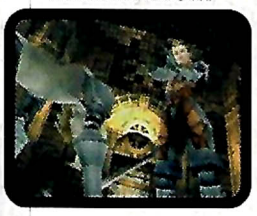
NEVENKA ŠALAT

VANARK

Nažalost, ovaj sam se mjesec kaznila, tj. prisilila na učenje da bih more dočekala što opuštenija i sa što više netaknutih živaca. Jedino što sam igrala bio je *Vanark*, isprva zato što sam igru recenzirala a poslije zato što nije loša. No to igranje jedva da se i može nazvati igranjem (10 min dnevno u pauzama između hranjenja i učenja).

TANJA VITAS

VAGRANT STORY



A ne, nije me sram reći, ovaj mjesec ne igram baš ništa (osim nužnih stvarčica). Sve četiri u zrak, drito ispod propelera i uživaj dok možeš. Zapravo, ovaj je mjesec predviđen za gledanje lošije polovice, dok najdraža mi konzolica neumorno vrti *Vagrant Story*. Ma da, igra je *fakat* mrak, no meni se jednostavno ne da igrati pa ja onda lijepo sjedim sa strane i dajem "pametne savjete" i još pametnije komentare, a onda dođe vrijeme kad se proderem: "Snimaj, sad će tekma", pa onda opet u poluvremenu malo akcije, pa onda opet snimaj...

DANIJEL REŠKOVAC

HOGS OF WAR

Neću ja više "vagrantirat"! Dosta mi je lutanja. Hoću prasce i hoću se kokat k'o čovjek (odn. k'o svinja). Osim toga, dolazi ljeto, dolaze djevojke u ljetnim haljinama i ja više ne mislim biti doma. Nakon inspirativnog Drakule, nemojte se iznenaditi ako kod nekih primijetite dvije rupice na vratu. Luckilly, dolazi novi 600-satni RPG, ali o tome u idućem broju...

HRVOJE HERCEG

GRAN TURISMO 2

Zbog nekih sebičnijih kolega i zbog nedostatka vremena nisam uspio nabaviti *Colin McRae Rally 2*. Zato se nakon podužeg vremena u mom PSX-u ponovno zavrtila najbolja vožnja svih vremena - GT2. Nabavljeni su neki novi auti, zaređeno je još love i skinuti su neki rekordi. Eto, to se kod mene događalo u ovih mjesec dana.

IGOR ODSVEGAUMORAN MILANOVIĆ

DRACULA

Prvo je bilo Europsko prvenstvo u nogometu do 21 godine.
Slom.
Horror.
Jad.
Katastrofa.
Potom je počelo Europsko prvenstvo u, jelte, nogometu za one nešto starije.
I što se dogodilo? Svi moji favoriti su ispali, otpali, izgubili. Osim svega toga, i ono malo (??) ISS utakmica u pauzama Eura 2000 sam uglavnom izgubio.I to neslavno!
E, pa dosta mi je! Nogometa, naime.
Pustite me da igram *Draculu* u miru.
I još nešto: Dario, glavni uredniče, šefe, legendo - daj mi već jednom taj drugi *Draculin* cede jer sam prvi već odavno ZAVRŠIO000!!!
Hvala.

IVAN BOLKOVAC

WIP3OUT

Sasvim slučajno sam posudio ovu igru i mogu reći da me sasvim namjerno prikovala za ekran. Igrica je fenomenalna, a glazba još fenomenalnija. Da si umirim savjest, govorim sam sebi da se samo trebam malo odmoriti od spaljenog GT-a. Dotad letim neslućenim brzinama... a ako se još nađe koja plazmica...:))))

VEDRAN SANDIĆ I TOMISLAV TOMAŠIĆ (ZAJEDNIČKI)

ISS PRO EVOLUTION

Kako je prošli mjesec aktualno bilo Europsko prvenstvo u nogometu, tako su sve igre, pa čak i *Colin 2*, pale u drugi plan. Prve utakmice na Euru bile su nam vrlo dojmljive, osobito predstave Čeha koji su, nažalost, rano morali kući, tako smo u pauzama između utakmica spontano uhvatili *ISS Pro* u ruke i nismo ga ispuštali cijeli mjesec. Iako smo igru prošli bezbroj puta uzduž i poprijeko, kvalitetan proizvod ne gubi na zanimljivosti, pa ne samo da smo igrali uobičajene tekme jedan protiv drugoga, nego smo otkrili i jedan potpuno nov i izrazito zabavan mod igranja, a to je 3 igrača protiv CPU-a. Taj nam se mod svidio jer smo prije, kad nas je bilo trojica, igrali Konami cup i jedan je uvijek morao čekati na red, a ovako igramo simultano sva trojica bez čekanja. Osjećaj zajedničkog uigravanja je izniman pa se nećemo ni skoro "skinuti" s ove igre.

AMAR REŠIĆ

COLIN MCRAE RALLY 2.0

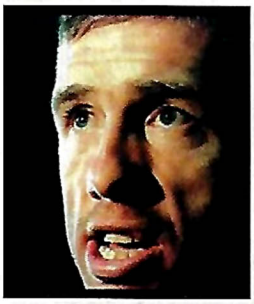
Dva lijevo, tri desno, dva desno, oprez, oprez, tri lijevo, šest lijevo, idemo desno, oprez, četiri lijevo u dva desno u tri desno, četiri lijevo, oprezno preko mosta, dva desno, četiri desno, šest lijevo, pozor, kamenje pokraj ceste, ravno. Dva desno, tri lijevo, četiri desno, četiri lijevo, oprez, dva desno na asfalt. Tri lijevo, šest desno, ravno, ravno, pozor, kamenje, pet desno, šest lijevo, oprezno kroz vodu, dva desno i kroz cilj. Dobra vožnja. *Colin 2* rocks!

DARIO ZRNO

COLIN MCRAE RALLY 2.0

Mislim da Amaru nešto fali... Tri teška desno, lagano lijevo pa dva desno, oprez skok, srednja lijevo, vrlo teška desno pa možda skok, oprez, kamenje na cesti, tri lijevo, dva srednja lijevo pa lagana udesno pa na asfalt, oštra ulijevo, oprez, kamenje zdesna, možda skok pa na grabu, vrlo teška ulijevo pa vrlo teška udesno, oprez, možda skok, dva lijevo pa dva desno, vrlo teška desno i kroz cilj. God run! Imamo Grčku...Ideš...

ODIGRALI SMO



AUTOR Katanec Tomi

Zapisi nesuđenog trenera

Citius, altius, fortius

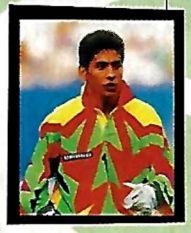
Dobio sam ovu ekipu da s njom napravim nešto na Euru 2000. Teško. Zanemarim li i činjenicu da svi nisu Europljani, opet teško. Ima tu materijala, nije da nema, ali opet - teško. Ja kažem rano liježi, rano ustani, nema seksa, nema igrica. Željezna disciplina, nema tu mile-lale. A oni - Bože sačuvaj. Te ja bih sladoled, te ja bih pivo, te ja bih cigaretu!?, te meni je vruće, te ja ne mogu i sve tako. Samo kukaju, a da ne pričam o tome da svaki put kad okrenem leđa brbljaju o nekakvom *ISS Pro*, ili tako nešto. To im je sigurno nekakva fora u kojoj ja ispadam bedak, a ne znaju da Veliki Brat uvijek gleda. I tko će onda biti kriv za neuspjeh na prvenstvu? Naravno, trener. Trener je uvijek zamjenjiva roba. Ali zeznut ću ja njih. Ako nešto pođe po zlu, ja ću sam dignuti sidro i časno se povući. Pogledajte samo s kakvim ja materijalom radim.

David Bolkovac

Dobar kao vino. Što stariji, to bolji. Siguran u skoku, siguran na crti. Autoritativno zapovijeda obranom. Omiljeni usklik mu je: Pazi da te ja ne bih volanom po glavi! Krasi ga njegovan brk.

Jorge Herceg

Brz, prodoran, beskompromisan, stalno nekud juri. Rado se uključuje čak i u napad, participira u igri cijele ekipe. Vrijedan član momčadi. Šteta što ne shvaća da je vratar. Zato i je rezerva.



Roberto Vitas

Isuse, pa ovo je cura. Ili ipak nije. Ili ipak je. Morat ću konačno skupiti hrabrosti i istražiti tu nepoznanicu. Nema veze, kod mene su svi jednaki. Dok on/ona meni igra kako spada, ja ne pitam ništa. Ma, je l' ipak cura ili dečko ?

Jaap Šalat

Odličan obrambeni igrač. Stabilan, neprelazan. Opasnog izgleda, ali izgled vara. Zapravo je jedna vrlo draga osoba, puna osjećaja. U predahu između treninga priča viceve o zlatnim ribicama.

Frank Jozić

Je li on stup ili stub obrane, još ne znam, ali da je važan, jest. Ovaj dečko je prvoklasni materijal. Pravi radnik na duge staze. Vrijedno zarađuje svoj novac u sjeni poznatijeg i medijski eksponiranijeg brata.

Ronald Jozić

Mozak ekipe. Pritajeni vođa. Siva eminencija ekipe. Sve vidi, sve zna. Čak ga se i ja pomalo bojim. Za mlađeg brata stavlja ruku u vatru. Opasan iz svih pozicija – iako priznaje da najviše voli igrati na mjestu organizatora igre.

David Milanović Spice

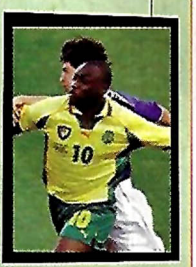
Joj, ovaj mi zlata vrijedi. Zlatna noga, zlatna kosa, zlatna naušnica. Znate ono: prodor po aut liniji, lopta s očima u šesnaesterac i to je pola pogotka. Iako je sklon netreniranju, sve mu toleriram. Da još ima zlatni lančić, igrao bi u Hajduku.

Edgar Reškovac

Izgled ovog momka sve vam govori. Igra točno onako kako izgleda: britko i bez milosti. Pokraj njega se nitko neće naigrati. Za njega nema izgubljene lopte. Grub i otresit. Roditelji, oprez - jede malu djecu.

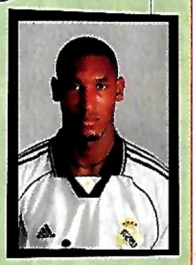
Mboma Zrno

Kapiten. Izrađen smisao za prostor. Jak na lopti, još jači u skoku. Pomalo sebičan. Stalno traži loptu, pa se ljuti kad ga suigrači zaobilaze. Glasan u borbi za prava cijele ekipe. Rođeni vođa. Suigrači to osjećaju, i to se vidi na terenu.



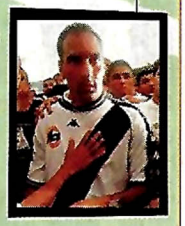
Nicholas Sandić

Rođeni napadač. Ima killer instinct, prijeko potreban svakom napadaču. Kad proleti kroz protivnički šesnaesterac, doslovce zavije obranu u crno (vidi sliku). Da nije nogometaš, bio bi profesor eksperimentalne psihologije za posrnule djevice.



Edmundo Rešić

Playboy. Žene se lijepe na njega, ali - što je još važnije - i lopte. Zato ga i volim. U stanju je riješiti utakmicu jednim genijalnim potezom. U slobodno vrijeme uživa u brzim autima pa se ponekad pitam nije li promašio profesiju.



Oliver Milčić

Strah i trepet svake obrane. Visok, vitak, skočan. Izvrsno surađuje s gore spomenutim Spice Davidom. Strijelac bez mane i straha. Noge mu služe samo za pokazivanje novih štucni, ali potez glavom vrijedi čekati cijelu utakmicu.

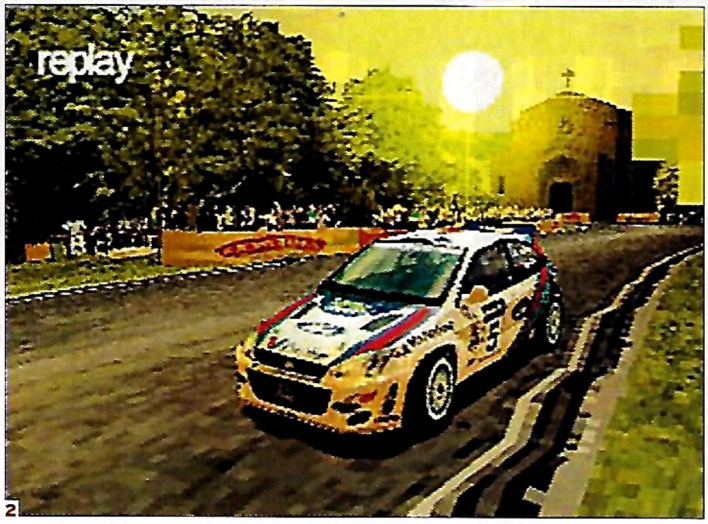
Colin McRae Rally	36	Alundra 2	50	Armorines	56
Dracula	42	Galerians	52	Vanark	57
Hogs of War	44	The Misadventure of Tron Bonne	54		
Nightmare Creatures 2	46				
Ronaldo V-Football	48	BatlleTanx	55		

Colin McRae Rally 2.0 38

PSX PREPORUKE UREDNIKA

1. **Colin McRae Rally 2.0** – Codemasters / Codemasters
2. **Dracula** – Visual Impact / Index
3. **Hogs Of War** – Infogrames / Infogrames
4. **Vagrant Story** – Square / Square
5. **Front Mission 3** – Square / Square

1



2

3

4

[1] Pa gdje su ti slonovi? **[2]** Romantika usred rallyja. Jurim uz zalazak sunca **[3]** Ovo će voziti samo pravi majstori **[4]** Split-screen, brzo i zabavno na kratke staze

Colin McRae Rally 2.0

Car je obukao svoje novo ruho i ljepši je no ikad. Udahnite miris spaljenih guma i visokooktanskog goriva, osjetite okus prašine u ustima i krenite punim gasom u nove pobjede! PIŠE Tomislav Tomašić

COLIN MCRAE RALLY 2.0

proizvođač	CODEMASTERS
izdavač	CODEMASTERS
inačica	PAL
datum izlaska	U PRODAJI
žanr	SIMULACIJA VOŽNJE
broj igrača	1-8
platforma	PSX

Dual Shock / Analog · Memory Card · Volan

Strpljivost je majka svih vrlina, a da bismo dočekali novog *Colina*, doista je trebalo biti strpljiv. Najave o izlasku igre vukle su se još od Nove godine, a onda je sve bilo odgođeno za veljaču, pa za travanj, da bi konačno tijekom svibnja na E3-u konačno dobili definitivne potvrde o izlasku novog nastavka najpopularnije i najkvalitetnije reli simulacije na Playstationu. 09. lipanj je stigao, *Colin McRae Rally 2.0* je ispred nas i u svijetu virtualnih relija ništa više neće biti isto. Nakon prvog vala euforije mogu reći samo jedno: *Codemasters did it again!*

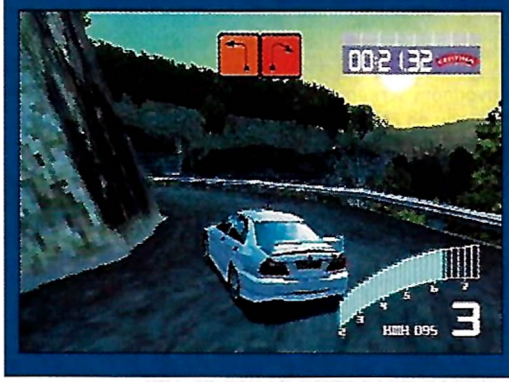
QUO VADIS DOMINE

Da, *they did it again*, jer tko može zaboraviti prvi nastavak ove nezaboravne igre koji nam je prvi put uistinu i ponudio atmosferu pravog relija. Prisjetite se kako ste brižljivo podešavali automobil s namjerom da postigne što bolje vrijeme na određenoj stazi, kako ste morali silovati metal ispitujući njegove i svoje krajnje granice, jer je jedino tako bilo moguće postići neki rezultat, i kako ste, boreći se s nedostatkom vremena, nježno popravljali vaše ranjeno čedo nakon što je prošlo sve Scile i Haribde - od krivina i poledice u Monte Carlu do serpentina i kamenih gromada u Grčkoj. Da, osjećaj je bio neponovljiv i živa je istina da u ove dvije godine nitko nije uspio ponuditi ništa toliko dobro, iako je bilo pokušaja. Jedinog pravog

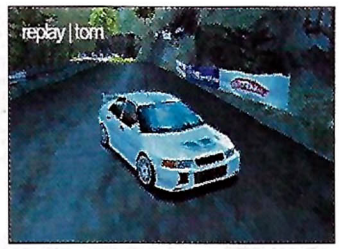
Multiplayer mod konačno, osim *split-screena*, podržava i igranje jedan iza drugoga, kao u pravom reliju

KAKO, O KAKO?

Upravljanje u simulaciji vožnje je zasigurno najvažniji parametar igre. U *Colinu* možete uživati u svim sredstvima upravljanja, jer ih sve redom podržava. Ipak, kao najbolji izbor nameće se joypad, pa Negcon. Volan je priča za sebe. Na *intermediate* težini zaboravite na cestovne utrke (Francuska, Italija) s volanom jer je gotovo nemoguće zaostati manje od 5 do 10 sek. Sad je jasno zašto pravi vozači relija tako dobro zarađuju. Svaka se vrhunska vještina masno plaća.



U Keniji usprkos vrućini nije uputno otvarati prozore zbog prašine

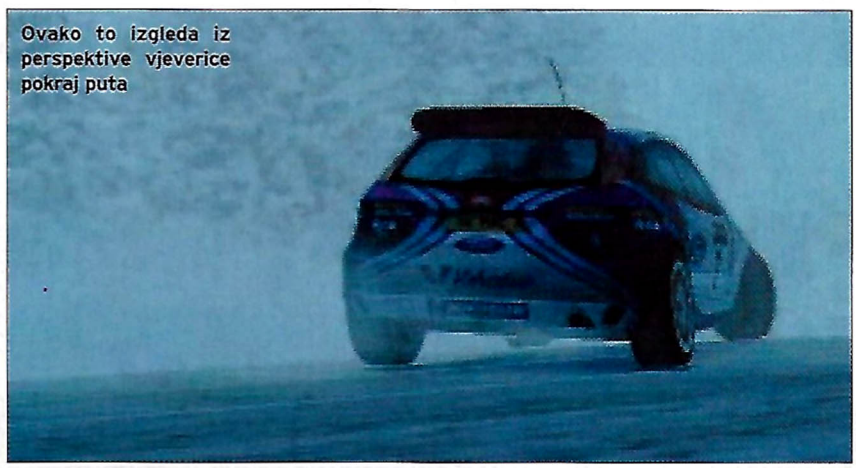


Bezglava jurnjava talijanskim serpentinama nikad ne završi dobro

konkurenta *Colin* je imao u *V-Rallyju*, tj. njegovom drugom nastavku, kojeg nije mučila bolest zapinjanja 1,2-tonskog automobila za travu i grmlje na bankinama, no još uvijek je zadržao dovoljno arkadnih elemenata da ne dostigne *Colinovu* neopraštajuću realnost. Kako to izgleda danas, pročitajte u nastavku - *Colin* vas čeka - razgolićen i izložen vašim radoznalim pogledima.

Uvodni kadrovi ne obećavaju da je riječ o nečem spektakularnom, no čim malo zagrebete ispod površine, mišljenje se naglo mijenja.

Već je i vizualni identitet osnovnog izbornika promijenjen ne bi li se naglasilo da je riječ o sasvim novoj igri. Njegovo prijašnje šarenilo zamijenjeno je jednostavnom, porculansko-plavom bojom. Takav vizualni izričaj u današnje vrijeme nije novost, više je običaj uzrokovan potrebom da se kroz jednostavnost naglasi brojnost različitih opcija, preciznost i lakoća dostupnosti različitim izbornicima. Baš na tom osnovnom izborniku mene su se dojmile promjenjive ikone koje igraču i bez čitanja teksta lako omogućuju da podesi određeni dio igre sukladno svojim predis-



Ovako to izgleda iz perspektive vjeverice pokraj puta

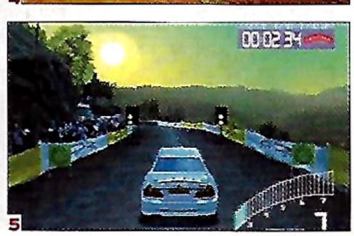
[1] Na muci se poznaju junaci. Švedska je pravi test za svakoga [2] Kad već nema slonova, možda naletim na Masaie [3] Ovako otprilike auto izgleda nakon prosječnog stagea u Italiji [4] Skratiti zavoj dobra je taktika, ali može uroditi velikim usporenjem [5] Ustao sam prerano, tako da se bojim za krajnji rezultat

1

2

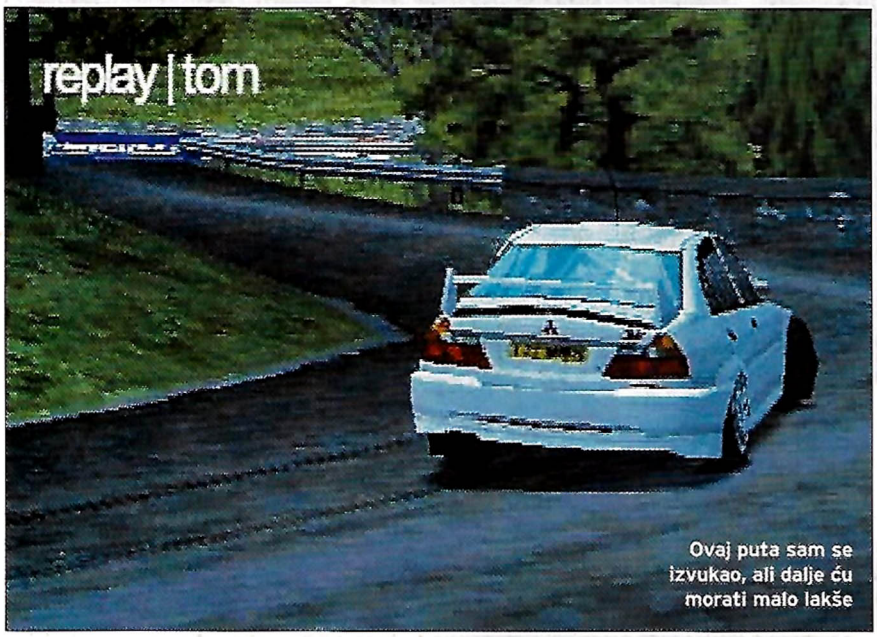
3

4



5

[1] Lancer Road Car u akciji. Ovaj auto zaradit ćete dosta lako **[2]** Gotovo je nevjerojatno koliko WRC auti imaju loše sagorjevanje goriva **[3]** Snijeg, led, a ja još ovako slabo vidim. Bože, upali svjetlo. **[4]** Gledatelji su zadovoljni s dosadašnjom izvedbom



Ovaj puta sam se izvukao, ali dalje ću morati malo lakše

pozicijama. Uza sve klasične opcije koje nudi takav izbornik, jedna je, po meni, ugodno osvježenje za sve igrače relija - mogućnost kreiranja vlastitog lika. Doduše, i u prvom je nastavku postojala takva mogućnost, ali je bila usko vezana uz upis imena i prezimena igrača, dok ovaj novi editor omogućava upis i datuma rođenja te, po konačnom kreiranju vlastitog lika u virtualnom svijetu, daje iscrpan statistički pregled napredovanja kroz igru, osvojenih trofeja, automobila i osobnih vremenskih rekorda.

Tako nešto bilo je i za očekivati jer je već na uvodnom *screenu* naglašeno da igra nema nikakvu licencu od FIA-e niti bilo koje njoj srodne asocijacije, pa tako nema dozvolu za korištenja imena vozača i timova, osim naravno McRaea i još nekoliko iznimaka. Pravi su "samo" automobili, a to je i najvažnije. Napominjem da to ipak nije nikakav borilački editor u kojem ćete beskonačno podešavati sve postavke, počevši od boje obrva do veličine čarapa, ali upravo zato što je kratak i jednostavan, predstavlja osvježenje.

CAREVO NOVO RUHO ILI ŠTO SE VIDI

Colin izgleda prekrasno. Grafički izgled igre pretrpio je najveće izmjene u odnosu na prethodnika. Najvažnije od svega je da to doista nisu male izmjene i da nije riječ o redovnom godišnjem «uljepšavanju kojem je krajnji cilj izvući hrpu love od naivnih kupaca. Daleko od toga da Codemastersi rade za čavle, i oni su komercijalna tvrtka kojoj je krajnji cilj zarada te se za proizvod koji oni stavljaju pred kupca uistinu isplati odvojiti koja kuna.

Novina u grafičkom izgledu ima toliko da je teško odlučiti odakle krenuti pa zato krenimo od početka, tj. od automobila. Već je prvi pogled na njih impresivan; možda ne toliko kao u GT2, ali svakako predstavlja napredak u odnosu na starijeg brata. Svaki je automobil predstavljen u obliku svoje prave WRC inačice, iznimno detaljno i u skladu s bojama ekipe za tekuću WRC sezonu. Obzirom na to čije ime igra nosi, jasno je da je *ford focus* u prvom planu iako ni ostali automobili ni za milimetar ne zaostaju za njim. Nadalje, promijenio se izgled staza i okoliša kojim vozite. Neke

ŠTO JE U ŠTALI?

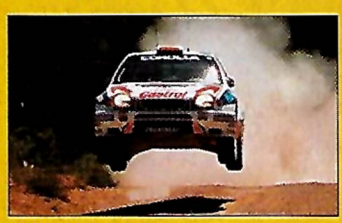
Igra ne nudi previše automobila, ali to ne smeta jer ono što se nudi stvarno je O.K. Svi poruđeni automobili jednaki su po obujmu motora i po snazi, a razlikuju se samo po masi, s time da je mitsubishi nešto malo teži od ostalih. Ovo što vidite dobivate na početku igre, a ako budete marljivi slijedi još nekoliko lijepih iznenađenja.

Ford focus

Mitsubishi lancer

Subaru impreza

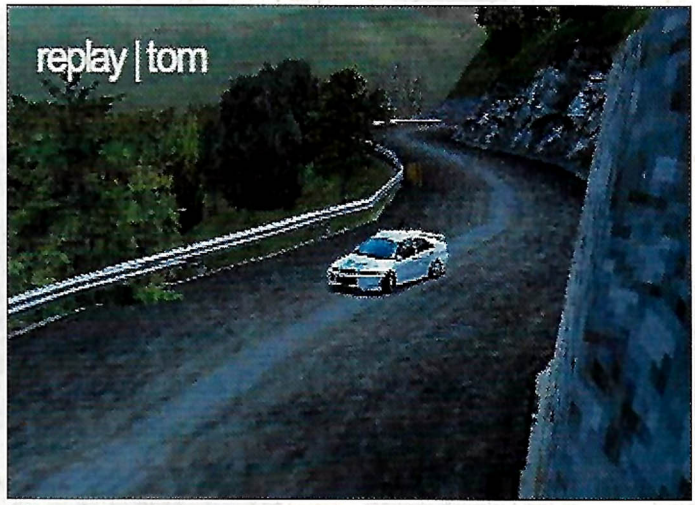
Seat cordoba



Toyota corolla

Peugeot 206

Ako ne pripaze, mogli bi i nastradati jer sumnjam da će ograda izdržati



Lijevo, desno, nigdje moga stana, oj ulice alaj si pijana

su staze nestale, primjerice one u Monte Carlu, Indoneziji i Novom Zelandu, ali su neke i dodane, primjerice one u Finskoj i Keniji. Sve su odlično dizajnirane, dinamične i različite. Svaka ima svoje specifičnosti kako po izgledu, tako i po fizičkim značajkama, svakoj je dodana po neka nova sitnica koja je ipak dovoljno velika da se lako opazi razlika u odnosu na prethodnika. Meni je, a vjerujem da će tako biti i većini vas, vrlo upečatljiv novi efekt sunčeve svjetlosti za vrijeme zalaska koji osobito dolazi do izražaja u Grčkoj. Pripazite samo da vas gledanje sitnica uza stazu ne zavede jer ćete završiti u grabi.

Prostranost i prostornost također su novina u *Colinu*. Ovaj su put programeri uspjeli osigurati sasvim pristojan alternativni prostor za kretanje vozila, tako da nećete odmah po izlijetanju sa staze udariti u virtualni zid od raslinja nego ćete doista imati pravi osjećaj *off roada*. Jasno, mogućnosti izlijetanja i vožnje izvan ceste ovise o tome u kojoj se zemlji nalazimo, što je i logično, jer ako se vozi brzinac kroz korzikanska brda, teško je očekivati da će u planinama, osim uobičajenih ugibališta uz cestu, biti nekakvih proplanaka ili dolina na koje se može skrenuti. Ako nekome to nije dosta, neka preleti preko ograde i završit će u provaliji. Sve ove novine najbolje je iskušati uključivanjem opcije *single rally* iako ih inače treba izbjegavati jer strašno usporavaju vozilo i oduzimaju dragocjeno vrijeme. Promjene glede prostornosti treba prihvatiti kao dodatak realnosti, a ne kao alternativnu mogućnost zabave. Ceste su inače napravljene dovoljno široko da se zadrži osjećaj voženje po pravoj cesti, a ne po pješačkom puteljku, pa makar ona bila u totalnoj divljini. Za tako široka i nabildana vozila potrebno je mnogo životnog prostora i progameri su to poštovali, za razliku od prethodnika, gdje se cesta sužavala proporcionalno težini na kojoj se vozilo. Sjećam se tako da su određeni nivoi u Indoneziji bili užasno uski i gotovo cijelim putom omeđeni drvećem koje nije praštalo pogrešku. Ipak, nemojte misliti da ćete ovdje voziti po autocesti, no prostor je sasvim dovoljan da uz visoku koncentraciju i koordinaciju

Prije noćnih staza popravite elektriku kako se ne biste našli u mraku

NIŠ' NE VIDIM

Tražio sam nedostatke, tražio i našao. Pogled iz kabine. Kabina je prava, drugačija kod svakog auta. Retrovizor je aktivan iako potpuno nekoristan. Sam pogled je odličan, realan, prvi put se cesta doista može vidjeti onako kako je vidi vozač. Ali, zašto uvijek ima ali? Ne znam što je programerima trebalo da naprave onakvu nezgodnu teksturu stakla. Bez toga uopće ne bi bilo dvojbe na kojem pogledu treba igrati. Ovako, izbor prepuštam vama, uz napomenu da se kod nekih automobila kao npr. *impreze*, ipak malo bolje vidi van.

1

2

3

4

[1] Jurim poput šprihera. Bolje da mi se nitko ne nađe na putu [2] Švedi su se skupili u pristojnom broju da prate kako ja vozim[3] Baš sam se lijepo poskliznuo. Tko zna gdje ću završiti [4] Ako niste dovoljno dobri, možete uključiti opciju *catch up*

Zar ovi Švedi nikad ne spavaju. Čak i po noći se motaju po stazi

pokreta prođete svuda gotovo neokrznuti. Programeri su nam na staze dodali i sustav sjena, koji nije ništa novo jer je poznat još iz *Ridge Racera T4*, ali je svakako još jedan šminkerski dodatak za upotpunjavanje realnosti. Vjerujem jednako tako da većini neće promaknuti brojnost različitih tekstura podloge po kojoj se vozi. Nije više onako starinski: asfalt crno, šljunak sivo, a sve ostalo smeđe, nego svaka podloga ima svoj specifičan izgled od kojeg se može napraviti priprema prolaza jer se zna kako se auto ponaša na kojoj podlozi, pa vozač više nije toliko iznenađen neočekivanim proklizavanjima i gubitkom brzine. Osobito će svima biti upečatljiva šteta na vozilima. Na vašem metalnom ljubimcu nakon završetka stadija, lako će se moći vidjeti je li, ovisno o vožnji, prošao sito i rešeto. Najbolji za to je ipak odlični *replay* u kojem ćete vidjeti kako vam poskakuje hauba ili prtljažnik, kako vam se stražnji branik vuče po cesti ostavljajući trag iskrica za sobom, kako su antene polomljene, stakla napukla, pa čak i osovine i naplaci iskrivljeni, jer će oštećeni kotač ići u osmicu ili poskakivati. Gledajući te divote, ipak sam bio svjestan da je negdje nešto moralo biti žrtvovano da bi sve funkcioniralo. Naravno, rezultat je dosta izraženi pop-up, ali s druge strane, izražen je samo ako se obraća pozornost na nj, a kako izrazito zahtjevne i dinamične staze ne dopuštaju mnogo zvjeranja naokolo, tako je i ovaj nedostatak brzo i lako apstrahiran.

Šteta što igra nema potpunu FIA licencu vozača

CAREVO NOVO UHO ILI ŠTO SE ČUJE

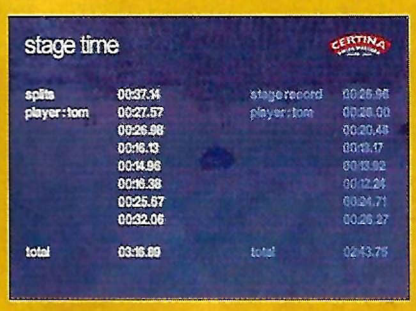
A, čuje se ponešto, čuje. Kroz izbornike i opcije pratit će vas prilično nenametljivi(!?) *techno*, a ako bi nekome ipak smetao, može ga isključiti. Svi ostali zvuci vezani su uz samu igru. Svaki auto ima svoj specifičan zvuk pa ćete lako znati jeste li promijenili vozilo ili ste ostali u onom od malo prije. Na asfaltu se čuje škripa guma, na ostalim podlogama valjanje šljunka i šum prašine te svi mogući mukli udarci u drveće, ograde, stijene, potpomognuti lomljavom stakala. U pozadini se čuje još neki monotoni zvuk koji bih mogao identificirati jedino kao udarce kamenčića u unutarnju stranu blatobrana. Glazbe, naravno, nema jer je potrebno slušati što suvozač govori. Ako ste pak ovisnik o glazbi, doći ćete na svoje u arcade modu, na kojem nema suvozača niti strelica za smjer krivina, pa je glazba dodana da bi podigla atmosferu. Inače, slušati suvozača je doista od iznimne važnosti jer strelice za smjer znaju ponekad uraniti ili zakasniti pa se lako možete naći u problemima.

KAKO SE TO IGRA

Teško, vrlo teško. Svatko će vjerojatno, kad prvi put uključi igru, iskušati nivo težine *novice* i ponukan iznimnom lakoćom osvajanja prvog mjesta, pomisliti *piece of cake*! Malo sutra. Već na sredini *intermediatea* će početi lomljava zuba i frustracije u neograničenim količinama. Igra je uistinu teška, ali ne

JOŠ JEDAN MINUS?

Kako su nedostaci igre izdvojeni u okvirima, tako nisu ni utjecali na konačnu ocjenu. Prepuštam vama da sami presudite. Osim lošeg stakla u kabini, osobito me zasmetala činjenica da je u prvenstvu potrebno osvojiti minimalno šesto mjesto da biste napredovali. Ne znam što im je trebao taj arkadni element usred simulacije, osobito kad već i u samoj igri postoji poseban *arcade* mod. Što se nekoga tiče što sam ja na 10. mjestu?! Ako meni nije najvažnija stvar biti prvi, ne tjerajte me na to, bar ne u *championship* modu. Realnost, na koju se proizvođač poziva, treba zadržati do kraja.



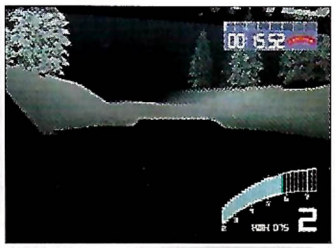
NOVI MOD IGRANJA

Za sve one koji ne mogu otrpjeti tešku realnost simulacije, *Codemasters* je ubacio i arkadni mod igranja. Na njemu je ovaj put šest aktivnih automobila na stazi i kao takav može pružiti kratkotrajnu zabavu između dva prava relija. Ipak, ne zavaravajte se - i arkadni mod je već na *intermediate* nivou izrazito težak, osobito na klasi A. Protivnici su bezobrazni, nemaju smisla za vaše želje, a čini mi se i da imaju brže automobile. Izboriti prvu poziciju prije prvog zavoja od krucijalne je važnosti.

toliko da bi bila neigriva. S tim, nasreću, nema problema jer kod Codemastersa igrivost nikad nije sporna. Moje je mišljenje samo to da u simulacijama vožnje malo pretjeruju s težinom. Takve su bile obje *TOCA*-e, a takav je bio i prvi dio *Colina*. Dobro se sjećam kako na *expert* modu nisam mogao ni primirisati kakvom boljem rezultatu čak ni na Novom Zelandu vozeći monstruozni *audi quattro*. Moj savjet je: vozite bez emocija, hladno i proračunato. Dobro pogledajte *info box* s podacima o stazi, vremenskim uvjetima, dobu dana u kojem vozite i sukladno tome podesite auto. *Setup* auta je od velike važnosti, ali tu vam, nažalost, ne mogu pomoći. Mogućnosti su velike i na svakome je da odabere ono što mu najviše odgovara. Budite na rubu, budite kompetitivni, ali zadržite mjeru. Pronađite ravnotežu između adrenalinske napetosti i metodičnosti vožnje. Svako srljanje i ljutnja zbog moguće greške odvest će vas u novu i još veću grešku. Ipak je bolje zaostati 2 sekunde nego 22.

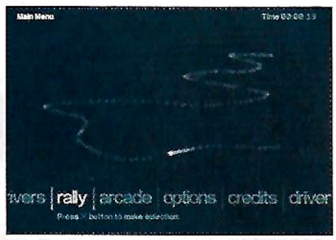
Inače, igranje je omogućeno u nekoliko različitih modova i na uobičajenim razinama težine. Dakle, igrati možete *championhip* s 12 automobila na 8 izvrsnih staza. Tu , osim staza, nema ništa nova, a o nedostatku pročitajte u okviru. Od novosti, tu su još i *arcade* mod koji je također obrađen u posebnom okviru te zabavni multiplayer dodatak pod nazivom *challenge* mod. U njemu je moguće voziti pet specijalnih kružnih staza na kojima se nalazite simultano s protivnikom. Ovaj mod nije pogodan za jednog igrača, najbolje ga je zaigrati s prijateljima (može ih igrati čak osmero), a za to vam neće trebati ni multitap ni link kabel. Zasigurno će privući pozornost jer je natjecanje dinamično, a vrijeme čekanja minimalno.

Eto tako, dragi moji, stigli smo do kraja. Tko još nije čuo za *Colina*, sada zna i vjeruje; tko je bio sumnjičav, valjda se razuvjerio. Dosta je čitanja. Svi trk u kupnju, joypade u ruke i na posao. ⊗



Ne, DTP nije zakazao, ovo je jednostavno noćna vožnja

Mila majko, kud' sam zašao



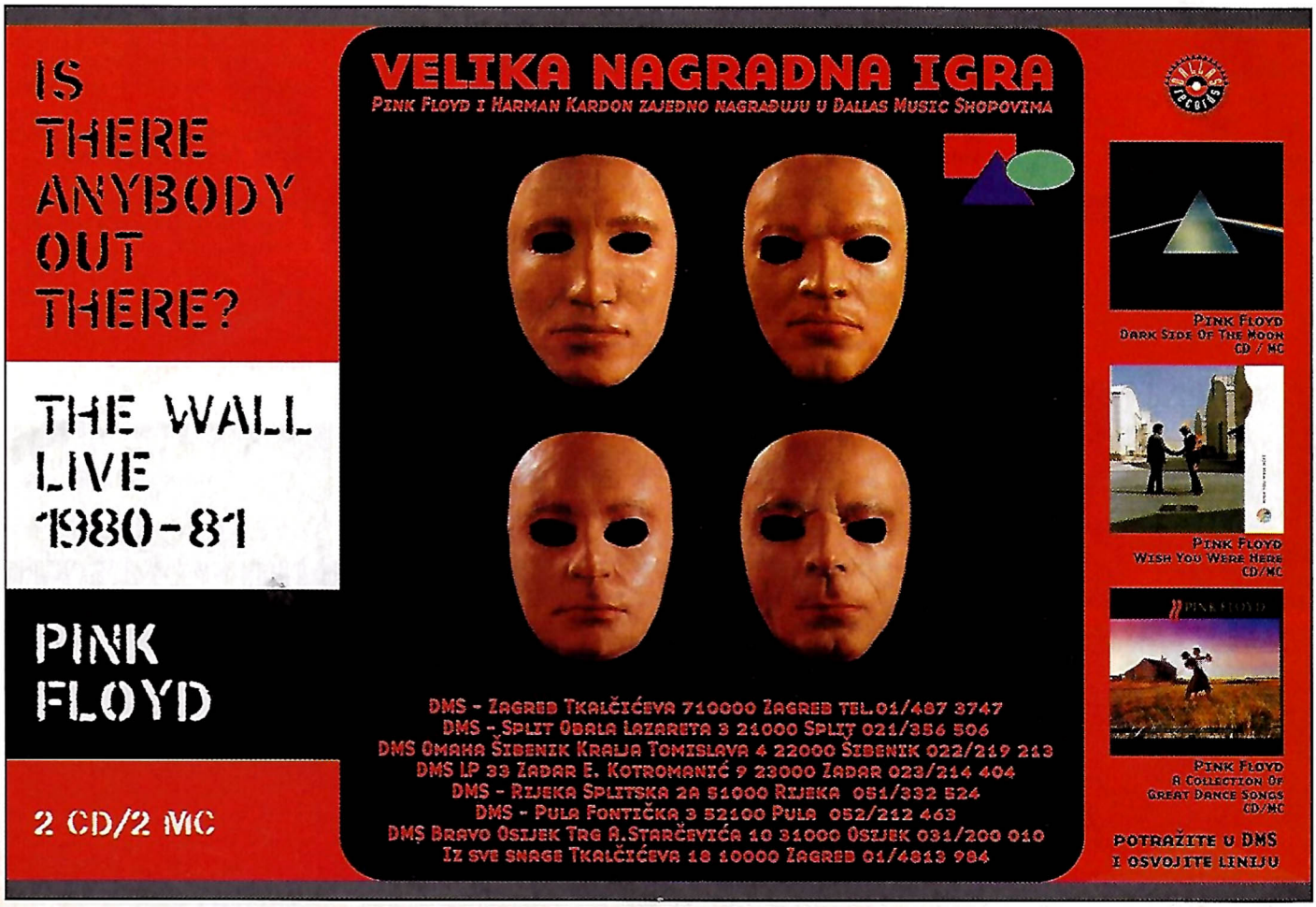
Opcijski ekran zbog novog izgleda pravo je osvježenje

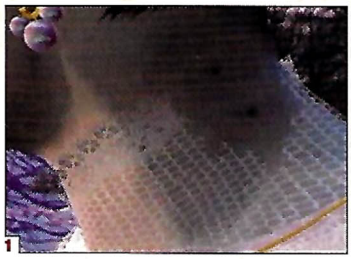
MIŠLJENJE

IGRIVOST	10
ORIGINALNOST	8

Sve je u ovoj igri onako kako bi uvijek trebalo biti. Zato *Colin* i nema pravih konkurenata, a od Codemastersa u budućnosti, opravdano, očekujem još bolje i još više.

10





[1] Sudbonosne dvije točkice na vratu ljepotice vode nas u novi nastavak [2] Ovako to izgleda u igri; JPEG fotka i dobar štimung [3] Inventorij i neizbježni Sator- Rotas-Taros magični kvadrat [4] I on vam ne sliči na negativca!? Prvi zadatak bit će obračunavanje s četvoricom balkanskih seljaka

Dracula

DRACULA

proizvođač VISUAL IMPACT
izdavač INDEX
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr POINT 'N' CLICK AVANTURA
broj igrača 1
platforma PSX, PC

Memory Card · Dual Shock Analog

Nikad nijedan plemenitaš nije bio tako poznat i popularan. O njem su napisane stotine knjiga, snimljeno isto toliko filmova i ispredeno bezbroj priča. Pa dobro, što te žene vide u njemu? I ja mrzim bijeli luk pa nikome ništa... PIŠE Danijel Reškovac

A možda to ima neke veze s nasiljem. I strahom. Da, sigurno, važan je strah. Tko šljivi muškarca kojeg se ne bojiš. Jedna od legendi o ukletom grofu kazuje nam kako je grof Drakula bio fin i pristojan momak koji, osim što je povaljivao podanice, i nije imao pametnija posla. A onda su došli Turci, brkati i nasilni (ova današnja nogometna *repka* nije im ni do koljena), te ga dohvatili i, ljubomorni na njegove ljubavničke uspjehe, nabili na kolac. Kažu da još i danas mračnim šumama Transilvanije odzvanja njegova kletva, jer se čovjek ne može smiriti dok ne naplati svoju dozu krvi.

Po drugoj priči Drakula i nije bio tako fin i mio momak, nego je baš on nabijao ljude na kolac i činio različite nepodopštine (Franjo Tahi nije mu bio ni do koljena). Zauvijek proklet od Boga i naroda sada otplaćuje svoj dug.
Bilo kako bilo, Drakula postoji i baš je dobro što ga imamo. Jer bez njegova lika i djela ne bismo sada imali ovako dobru igru.

TKO SU TI LJUDI?

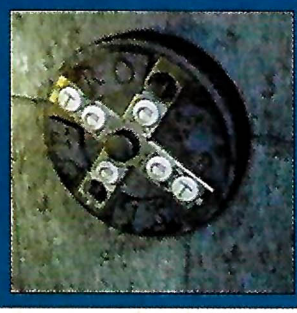
I to igru koja je najljepše iznenađenje u svijetu privilegiranih i velikih Sonyjevih izdavača. Doista,

Odigrati Draculu je prava uživancija

svijet igara za PlayStation uzurpiralo je par izdavačkih i programerskih kuća i one nam diktiraju tempo i smjernice u razvoju igara i tržišta. Zato je još ljepše iznenađenje doznati za igru koja i nije bila previše najavljivana i hvaljena, a njeni tvorci nisu uopće poznati u svijetu Sony zabave. U potpisu izdavača stoje tri francuske medijske tvrtke- Index, France Telecom Multimedia i Canal+ Multimedia. Pa kad ste čuli da su oni izdali neku igru?
Još veća nevjerica nastaje kad odgledate predivnu uvodnu špicu i popisu imena koja su radila na njoj, u moru nepoznatih Francuza nađete i čuvenog crtača stripova Moebiusa, koji je radio na grafičkom dizajnu. Pa, ovo mora

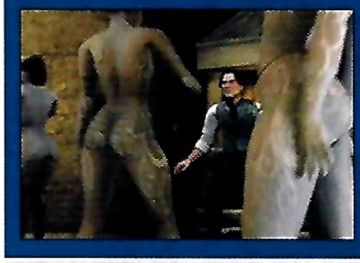
Stari je pijanac dobar izvor informacija i kužnog zadaha

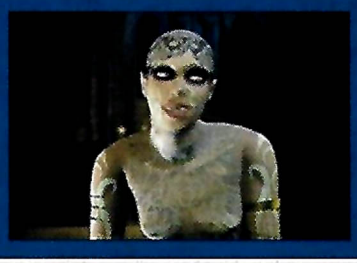
ZA ANTIKVARE I FANOVE 19. STOLJEĆA



A najviše sam uživao u otvaranju (i zatvaranju) tajnih vrata, odaja i kutijica. Minuciozno napravljeni sitni mehanizmi, predmeti koje je potrebno uklopiti u njih kako bi pravilno funkcionirali pokazuju osjećaj za detalje tvoraca igre. Ma pogledaj samo kako se ta stvar otvara. I uz kakav zvuk! Dosad nije bilo avanture u kojoj su na ovako, gotovo perverzan, način prikazane sitnice. U cijeloj igri dizajn najviše privlači pozornost i čudilo bi me da Moebius nije imao svoje prste i u tome.

DRAKULE NEMA, OSTAVITE PORUKU





Nažalost, za suočenje s glavnim maherom ćemo pričekati idući nastavak jer, kako kaže, nije imao vremena za nas u ovome. Ha, što ćeš, problemi na Londonskoj burzi, ipak je i Drakula moderni kapitalist, ali ni ono što nam je ostavio nije za baciti. Pogledaj slike, pogledaj...

biti dobro! I doista, *Dracula* nadmašuje sva očekivanja, pogotovo zato što ih nismo ni imali.

GRAFIČKE BAKANALIJE

Prvo što zaokuplja pozornost je odlična uvodna animacija. Likovi su napravljeni po uzoru na likove iz prije nekoliko godina odgledanog Bram Stoker's "Dracule" (koji je i rađen po *oriđiđi* romanu o Drakuli). Njegova priča završava 1897., kad su glavni likovi mislili da su se riješili Drakule. Eh, eh, ali Draki je otporan momak te se sedam godina poslije pojavljuju prve posljedice njegovih zala. U potrazi za začaranom draganom, bacate put pod noge, i eto vas opet u Transilvaniji. Ondje se što prije trebate dočepati Drakulinog dvorca i spasiti ljepoticu, a to mogu samo bistri i zaljubljeni. Jeste li spremni?

Druga stvar koja mi je jaaaako godila tijekom igranja je spoznaja da je Drakula sasvim drugačija igra od onih koje smo naučili (i bili naučeni) igrati. Avantura koja po mnogočemu podsjeća na *Myst* u svojoj statičnosti, ali u grafici i animiranim sekvencama ide ohoho dalje.

Sjećate li se kako su nas tvorci PlayStationa 2 uvjeravali kako će se na novoj konzoli napokon moći vidjeti krupni planovi lica jer će se uz novi superbrzi procesor na njima bez po muke mijenjati raspoloženja, micati bore i facijalni mišići. E pa baš bih sada htio vidjeti madafakera koji je to pričao! Neka pogleda što su napravili Francuzi i neka si nabije

Makar prekratak, ima se čime ponositi

vrećicu na glavu. Pa to može i jedinica! Samo je potrebna jedna mala i nezavisna tvrtka koja bi nam to dokazala. Dobro, razumijem da grafički zahtjevi igre i nisu preveliki, da prekratka igra dolazi na dva CD-a, ali tako nešto je ipak moguće.

Lokacije po kojima se glavni junak kreće su JPEG statične fotografije. Nema mnogo stvari koje bi se isticale i zahtijevale hi-tech hardver, ali i to je za jednu avanturu dovoljno, a da ne govorim i koliko inteligentno iskorišteno.

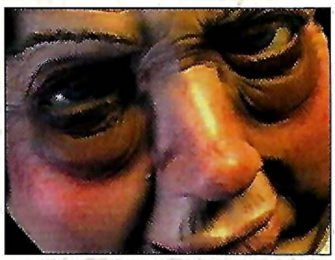
Ruku na srce, avanturica je prekratka i prelagana, ali zbog njene grafike vrijedi je odigrati i uživati u njoj. Sve zagonetke se dosta lako prelaze i odgonetljive su nakon kraćeg razmišljanja. Uglavnom su to problemi otključavanja vrata ili kojekakvih prolaza, a nema ni nervirajućih dalekih vraćanja na neku lokaciju da bismo vidjeli pristaje li predmet koji smo pokupili u onaj drugi, što je česta bolest ostalih avantura. Ni lokacija nema previše pa je rješavanje mozgalica i time olakšano. One i nisu tako lagane, koliko su logične, pa nećete imati velikih problema, a opet ćete se osjećati zadovoljno kao pravi enigmat. Na koncu, nije li to i najbitnije?

No sve bismo tajne i zagonetke zaboravili i igru nikad ne bismo primili u ruke da nije fascinantne grafike i atmosfere koja je drži. Cijela igra traje koliko i cjelovečernji film, ali film u kojem se s uživanjem sudjeluje. Mračni hodnici, fijuk vjetra u snježnoj noći, Drakulin dvorac s mnoštvom tajni i skrivenih prolaza, osjećat ćete se kao da ste ondje.

Nažalost, nikakve akcije, akcijskih sekvenci i kokanja svemirskih prasaca NEMA. *Dracula* je mirna igra koja plaši i diže adrenalin svojom atmosferom, a ne frenetičnim pucanjem ili trčanjem ispred razularenih hordi vampira.

Uz predivan izgled i animacije, golem utjecaj na atmosferu ima i zvuk. Zvučni efekti djeluju stravično, pogotovo ako svoj PlayStation držite priključenim na liniju. Glasovi posuđeni likovima su odrađeni solidno, makar su tvorci igre morali znati da se u rumunjskim selima ne govori oksfordskim naglaskom. Ali zato grof ima glasinu od koje se ledi krvca u žilama. Sljedeća odlična stvar je glazba. Napokon je pravi kompozitor uzeo stvari u svoje ruke. Ne, nisu to nikakvi MIDI sintetizirani tonovi, nego pravi orkestar i glasovi. Trebam li govoriti koliko prava glazba diže igru?

I eto, uza sve mane i mnogo vrlina, *Dracula* je igra za guštanje, navučene zastore ili igranje po noći, priključivanje na liniju i osluškivanje s koje će se strane pojaviti *baužvakač*. Predivno (opet ja, ali što mogu) animirane sekvence mehanizama na otključavanje već zaslužuju igranje. A siguran sam da ćemo ga zaigrati ponovno prije negoli nam izbace nastavak, kao što se i dobar film gušta više puta. ⊗



A tek ljubazna domaćica... Pogledajte zube i žilice na nosu

Ne dajte staroj vještici da vam pomrsi konce

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	7
ORIGINALNOST	8
Magija igranja, sva čula uživaju. Barem pogledati!	8

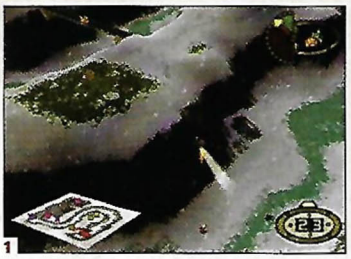
1

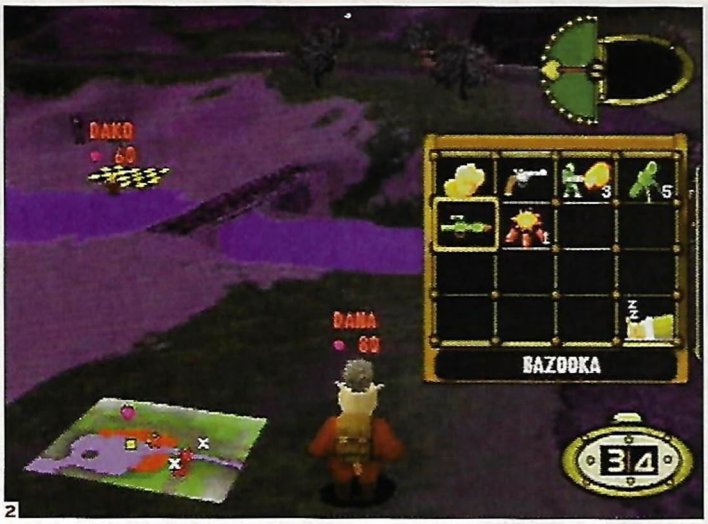
2

3

4

[1] Transilvanijska idila. Istu foru vidjeli smo i u Mystu ali s malo boljom rezolucijom [2] Zašto li sam tako sumnjičav? [3] Sve ovo valjat će ponoviti još jednom, ovaj put s Drakulom u priči [4] Valjda zato što imam tako ružne prste





[1] Čini li se to meni ili sam ja leteća svinja!? Daj Bože da mi se otvori padobran... [2] Bazooka. Opasno (u rukama protivnika), ali neprecizno oružje (u mojim ručicama) [3] Pojavivši se niotkuda, neprijateljski špijun odmjerava snage [4] Zašto mi je uvijek minsko polje na putu?

Hogs of War

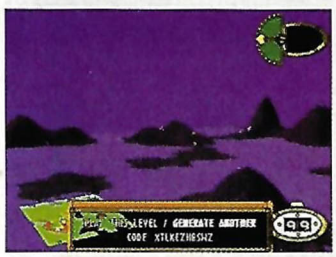
HOGS OF WAR

proizvođač INFOGRAMES
izdavač INFOGRAMES
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr STRATEGIJA
broj igrača 1-4
platforma PSX

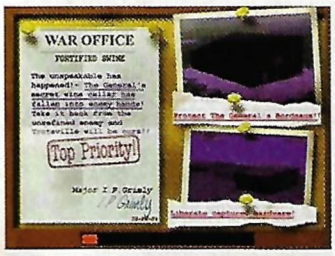
Memory Card · Dual Shock Analog

Odigrali ste sve *Crve*, sve *Armagedone*, pobijedili u svim bitkama, mislite da ste najveći životinjski taktičar na svijetu? Danima priželjkujete prave nakaze koje biste mogli napucati u fer (dinamit, bacač, granate, shotgun) borbi? PIŠE Danijel Reškovac

Ne treba više čekati. Svinje su stigle! Čudi me da su se nakon toliko godina igranja ljudi u Infogramesu prvi sjetili iskoristiti ove, kako kažu, najpametnije domaće životinje. Zapravo, neke veće razlike i nema; uzmi svinju, navuci joj odoru, pošalji u rat i izgledat će vrlo slično nekim vojničinama koje smo imali prilike gledati na filmu ili TV-u u posljednjih desetak godina.



Ako vam se i ne sviđa, natjerajte ga da sve ponovi



Top priorrity misija je spašavanje generalovog vinskog podruma

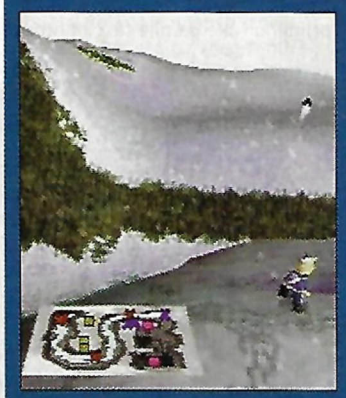
NA RAČUNALIMA NIŠTA NOVO

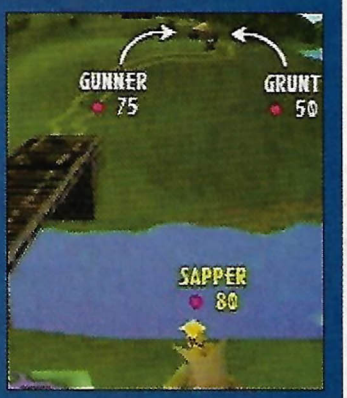
Vratimo li se malo u prošlost, ispada da su takve "ciljajuće strategije" preteče velikom broju današnjih strategija. Jedna od prvih igrica koje smo mogli igrati na najjednostavnijim računalima bila je *Artillery*, gdje su se na suprotnim brdašcima nalazila dva topa. Ovisno o kutu i jačini ispaljivanja, mogli smo uništiti protivnikov top ako prije toga nismo sravnili cijelo brdo na kojem je stajao. U bezbrojnim inačicama koje su uslijedile pojavili su se i *Wormsi* i nova je era počela. Trebalo je samo naći simpatične likove i bez previše uljepšane podloge napraviti uvijek igrivu igru. Dakako, tu je multiplayer odigrao odlučujuću ulogu jer najslađe je napucati nekoga kome se možeš nasmijati u facu.

Što nam to Infogrames, nakon toliko godina, nudi novo? Tu je napokon 3D! Nakon petnaestak godina bilo je i vrijeme. Tu su još i prasci. Različiti timovi živopisnih značajki gdje će svatko naći sebe. Tu je i prvi svjetski rat sa svojom ikonografijom, topovima, cepelinima, odorama i prvim tenkovima. Tu je i atmosfera koja vas tjera na igranje i igranje dok

Maštovito, duhovito, jednostavno, ma sve što nam treba!

YOU BURZUIC SWINE!

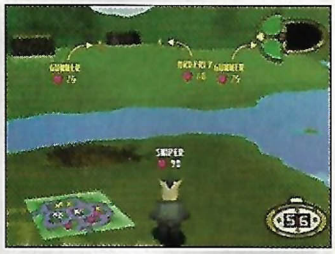


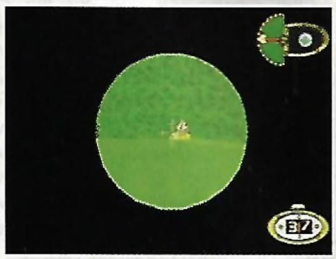


Ovisno o tome koji ste od vrlih timova odabrali, takvi će biti i komentari. Francuzi samo grgljaju i ispaljuju francuske fraze. Amerikanci bacaju svoje primjedbe uz zvuk Millerovog orkestra. Englezi nas uče Oxford naglasku uz koknijevske psovke, a japanske kamikaze (Sushi Swine) ispaljuju mudre izreke. Poslovično nadahnuti su i Švabe sa svojim nosorog- šljemovima. Najsimpatičnije društvo je Pigistroika- crvenog baćušku sa šubarom najbolje je odmah pustiti da umre:" I'm always feed on violence. Now I'm full..." Booooom!

ORDEN PRVOG BAZOOKAKRESA

Potrudite se da vam nakon svake misije svi prasci ostanu živi. Tako ćete zaraditi i survival bonus kojim ćete moći unapređivati ljute borce. Oni se mogu specijalizirati za teško oružje, špijuniranje, kamuflažu i snajper, eksplozivne naprave ili bolničare. Daljnim čvarcima povećavat ćete im HP, kao i nova oružja kojima će se služiti. Ponekad će se orden bonus naći i usred nivoa, ali, nažalost, uvijek i usred minskog polja. Pa vi izvolite...





I ovdje je snajper poželjno oružje

ne padnete s nogu (ili guzice, ovisi na čemu igrate).

BORN TO GRILL

No dobro, jasno vam je, *Hogs of War* je igra koja nam se iznimno svidjela. Nisu tu bitni samo prasci, užitak igranja nazire se već na samom početku u pytonovskoj špici u kojoj surovi zapovjednik objašnjava mladim odojčićima kako se i zašto ratuje. Pravi klasik vojničke logike!
Ali prvi miris legendarnog Montyja tu ne završava. Izbornici, glazba, dizajn iz prvog svjetskog, sve podsjeća na izvrsnu ratnu parodiju.
Kao i u *Wormsima*, i ovdje možete birati internacionalne timove i mijenjati im imena. Svaka svinja ima svoje kvalitete i posebne vrste oružja. Napredujući u misijama, moći ćete ih i unapređivati, što znači nova i moćnija oružja.
Sudeći po izgledu svinjolikog kontinenta koji se mora osvojiti, misija ima 25, što će vam možda zvučati i premalo, ali svaku od njih treba pomno taktički razraditi da bi se izašlo sa što manje štete, jer će time i bonusi biti veći.
Makar me na početku *Hogs of War* jako podsjećao na 3D *Crve*, u idućim misijama sam promijenio mišljenje i napalio se 'ko luđak na kokanje prasaca. Nema ništa loše u *Wormsima*, ali mogu postati dosadni.
Proširivanjem dimenzije, prasci su proširili i žanr, tako da sam se (oko 4 ujutro) napokon sjetio zašto mi se sve ovo jako, jako sviđa; *Hogs of War* najviše podsjeća na *Cannon Fodder*!
Sjećate li se vremena Amige i

Ne volim ja miris napalma ujutro. Više volim miris šunkice s jajima

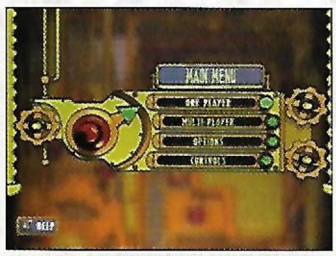
grupice smiješnih vojnika koje smo vodili po različitim terenima i trgali miševe napucavajući se s protivnikom?
Upravo raznovrsnost misija, veliki broj oružja i kombinacija za prelazak nekog nivoa čine prasce nevjerojatno igrivima. Nije to samo mijenjanje terena. U nekim ćete misijama biti prisiljeni boriti se protiv bunkera ili velikih topova. Moći ćete i uskočiti u njih i šarati po neprijatelju. Ponegdje ćete na raspolaganju imati i tenkove koji, osim što dobro gaze i pucaju, nesmetano prelaze preko minskih polja. Da, i minska polja na kojima ćete ostaviti gaće, u kombinaciji s rovovima, daju svoj obol atmosferi najkrvavijeg rata u povijesti.
Taman kad sam počeo kukati protiv nedovoljnog broja misija, skužio sam da radnja nije linearna. Ovisno o tome kako ste prošli prijašnju (i koliko bonusa i promotiona zaradili), vaš ratni supervizor bacit će vas u odgovarajuću misiju. U nekima ćete se dobrano namučiti jer će neprijateljev AI odgovarati na vaše poteze i biti više nego dostojan protivnik. Često će se ponašati kao prava svinja, ali to ćemo mu ionako oprostiti. U bezbrojnim ponavljanjima neuspješnih misija sjetit ćemo mu se svih šunkica predaka i ispsovati sve pokvarene kobase. No, to je i bit prave igre.

PIG'S HELL

Ali to je tek pola priče. Najveća zabava nastaje kad se dobro izvježbate u nišanjenju s bacačima granata i bazukama i nevino pozovete društvo na orgije. "Imam neku novu igru, nisam je još stigao ni pipnuti, a vidio sam da ima multiplayer..." He he he.
U maniri velikih hitova, *Hogs of War* nije nas ostavio bez najzanimljivijeg dijela igre. U *survival* ili *death mech* modu s frendovima ćemo se kokati godinama zato što, uz brojne *gotove*, igra ima i generator nivoa. Na nama je samo da zapišemo šifre onih koji nam se sviđaju i napravimo najljepšu zbirku nivoa za odstrel.
Zanimljivo, ludo, igrivo... Što da vam kažem kad ćete se i u tri ujutro, nakon bezbrojnih upucavanja, samo pogledati i upitati: "Hoćemo još jednu?" A svinjski ubilački žar plamti u očima...

TAKO MI DEBRECINKE

I kulenove seke, ja se već dugo nisam ovako napalio.
Otkvačivši na nezaboravne komentare pripadnika svojeg voda smrti, zarazit ćete se i vi. Po tko zna koji put, u Infogramesovom remek-djelu shvatit ćemo bit igrivosti - dobra ideja, maštovita izvedba, duhovitost i nanovo pronađena jednostavnost. Ništa drugo nam ne treba! Dajte nam još ovakvih igara i pustite nas da uživamo. ⊗

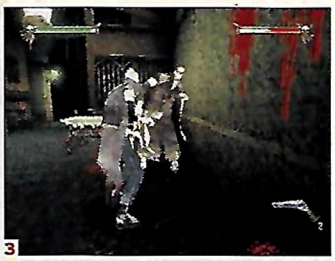


Podsjeća li vas štogod na Monty Pytona?

Dobra je stvar i generiranje nivoa u multiplayu

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	9
ORIGINALNOST	7
Skviiiiik- grunt- groink- obvezatno!	9

NACIONAL
www.nacional.hr NOVINE KOJE SU PROMIJENILE HRVATSKU



[1] Kiša pada i tmurno se osjećam. Pitam se odakle li će iskočiti iduće čudovište? **[2]** Ne ovo nije Lara zamotana u zavoje i crni kaput. Herbert pliva jednako dobro kao i omiljena avanturistkinja iako nema pomoćne balončiće poput nje **[3]** Krv po podu, krv po zidovima, krv po licu. Pa kako da čovjek ne poludi? **[4]** Na vatrene protivnike najbolje djeluju ledene čarolije. Šteta što ni jednu nemam pri ruci

Nightmare Creatures 2

NIGHTMARE CREATURES 2

proizvođač KALISTO INTERACTIVE
izdavač UNIVERSAL INTERACTIVE
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr ARKADNA AVANTURA
broj igrača 1
platforma PSX, DREAMCAST

Memory Card Dual Shock Analog

Znakovi na francuskom te lokacije po kojima se krećete (npr. Eiffelov toranj) zorno će vam dati do znanja gdje se nalazite - eh, taštine francuskih programera

Ako ste od prvog nastavka do danas dvostruko ubrzali svoje reflekse i četverostruko povećali žeđ za krvlju, programeri ove igre imaju nešto za vas. Da ne zaboravim, mozak bi bilo najbolje "isključiti"

PIŠE Berislav Jozić

Iako prvi nastavak ove arkadne avanture nikad nije bio na vrhovima top ljestvica, njegovu je gotičku atmosferu i brzu akciju osjetio vrlo veliki broj igrača. Hrpa oružja i čarolija u igri koja nudi mješavinu akcije i rješavanja laganih zagonetki trebali su od nje stvoriti potencijalni hit, no to se nije dogodilo zbog prilično lošeg enginea i nedorađene grafika. U drugom nastavku očekivalo se da će Kalisto ispraviti svoje greške i stvoriti bestseller. 50% ispunjenih očekivanja nije loše, zar ne?

Naime, da se vizualni dio igre popravio nije uopće upitno, no da smo time dobili hit igru, ili barem igru koja je vrijedna našeg novca obična je laž. *Nightmare Creatures 2* potvrđuju istinitost dviju dobro poznatih tvrdnji: "Grafika ne čini igru" i "Nastavak je uvijek lošiji od originala".

ALI, NE IZGLEDA LOŠE...

Ne, za NC2 se nikako ne može reći da igleda loše. U dvije godine, koliko je prošlo od prvog nastavka, programeri su stvorili novi engine koji likove pokreće fluidno i brzo iako su načinjeni od 650 do 1100 poligona, s hrpom detalja. Animacije kretanja, udaranja i umiranja (što je uglavnom sve što protivnici rade tijekom igre) na zavidnoj su razini, baš kao i kompletna dorada glavnog lika. Kako je riječ o čovjeku u bijegu iz bolnice (ludnice), Herbert Wallace, tj. vi, cijelu je igru zamotan u prljavo-krvave zavoje koji "realno" vijore sa svakim njegovim pokretom. I ne

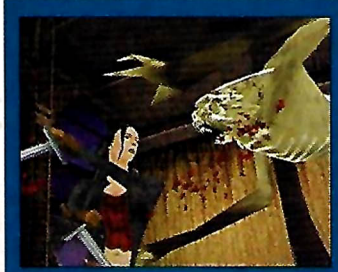
> **Iako na igri nisam vidio oznaku "Iznad 18", prikazanom količinom krvi i iznutrica ona je svakako zaslužuje**

samo to. Svi udarci i pokreti koje izvodite animirani su na razini najboljih 3D avantura do sada, a fatalities udarci (da, ima i toga) mogu se po zanimljivosti mjeriti s onima u *Mortal Kombatu*. U usporedbi s Dreamcast inačicom, koja je izašla istodobno kao i ona za PS, ne može se reći da ova za PlayStation grafički mnogo zaostaje. Šteta što ovako dorađenih igara nije bilo i prije.

I TO JE SVE

Dobro dizajnirani i nacrtani likovi i pozadina te zanimljive animaci-

A GDJE JE DJEVA BAJNA?



Oni koji su čitali našu najavu ove igre ili igrali prvi nastavak očekivat će da na pokojem nivou zaigraju i u ulozi Raqueel Donnerty, Herbertove pratilje i pomagačice. Nažalost, to se neće dogoditi jer ju je Kalisto Raqueel u posljednji čas izbacio iz igre, objasnivši svoj postupak time što bi "igranje s dva lika bilo zbunjujuće". Kako to da jedinica nije bila zbunjujuća iako smo u njoj igrali s dva lika? Možda je problem u tome što je ovom igrom, očigledno, ciljano na publiku vrlo niskog kvocijenta inteligencije, a takvima bi dva lika uistinu bila previše.

Raqueel je ostala na slikama iz previewa i animacijama u igri, ali se ne pojavljuje kao igrivi lik

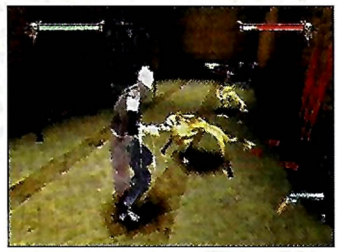
POVIJEST U IGRI

U posljednje vrijeme svi kreatori igara pokušavaju u njih uplesti što više realnih ljudi i događaja ne bi li ih učinili životnijima i zanimljivijima. Kalistu to nije uspjeo, ali to ne znači da treba olako prijeći preko imena Adam Crowley, vašeg glavnog neprijatelja u ovoj igri.

Riječ je o iskrivljenom imenu Aleistera Crowleya (1875-1947), autora The Book of the Law (Knjiga Zakona), koji je početkom 20. stoljeća bio prilično aktivan u londonskom okultnom krugu te je propovijedao Zakon Thelema (Thelema je grčka riječ koja označava želju). Tvrdio je da mu je Zakon kroz njegovu ženu izdiktirao egipatski bog Horus, čije bi doba nove vladavine trebalo uskoro početi.

Crowleyev omiljeni broj bio je 666 te mu je pridavao veliku važnost, a kako se bavio "crnom magijom", o kojoj je napisao mnoge knjige, mnogi su ga smatrali satanistom i reinkarnacijom palog anđela. Na temeljima njegovog učenja (osnova kojeg se može sažeti u jednoj rečenici: Radi što poželiš.) nastalo je nekoliko satanističkih sekti koje i danas postoje

I lije na uglu petrolejska lampa svjetlost crvenkasto-žutu...



Programeri su stvarno pazili na sitnice, pa će tako u prostorijama ostajati tragovi vaših okršaja s protivnicima u obliku krvavih mrlja na mjestima gdje su njihove pandže vašu kožu pribile uza zid

je likova jedine su kvalitete ove igre. Priča je gotovo nepostojeća (vjerojatno je ni scenaristi nisu baš dobro osmislili), a nepostojanje ženskog lika (o tome više u okviru uz tekst) neke je dijelove i animacije učinilo potpuno besmislenima. Zagonetke, koje su se u prvom dijelu ipak primjećivale, ovdje uopće nećete uočiti jer su svedene na najmanju moguću mjeru, a ni borba s protivnicima ne predstavlja neki izazov jer je broj udaraca što ih Herbert može izvesti smiješno malen unatoč činjenici da je način borbe promijenjen - kad naiđete na protivnika, prelazite u borbeni mod, gdje svaki gumb predstavlja po jedan napad. Vrlo ćete brzo shvatiti da je razlika među protivnicima samo u drugačijem redoslijedu udaraca pa će vam sve te "kreature iz noćnih mora" postati mnogo manje zastrašujuće. Različite čarolije i meci za vaš pištolj borbu će učiniti još lakšom pa će jedini pravi izazov biti bossovi koji vam zadaju muke dok im ne nađete slabu točku. Zanimljivo je da svaka od kreatura s kojom se borite posjeduje golemu količinu krvi koja pod vašim udarcima prska na sve strane pa će nakon dužih borbi sobe biti potpuno crvene. Ne možete li podnijeti krv, preporučujem da tu opciju isključite ili krv obojate u crno jer vam igra nudi i tu mogućnost.

Želite li na bizarnim kreaturama iskalite emocije najniže vrste, zaigrajte ovu igra

Na početku igre naći ćete se u mračnim, vlažnim i zastrašujućim podzemnim prostorima Pariza s početka stoljeća, no nakon nekoliko nivoa igra polako prelazi u jednolično sumorno sivilo u kojem vas više uopće ne zanima kako će zahrđale rešetke, škripavi lanci i paukove mreže biti razmješteni po idućoj sobi. Nivoi se prilično razlikuju, nude pregršt zanimljivih elemenata kao što su kiša, magla i druge vremenske (ne)prilike te podvodne dijelove u kojima treba roniti poput Lare i dijelove gdje je potrebna spretnost i brzi refleksi, no genijalnost dizajnera nije jednostavno dovoljno dobro iskorištena pa ćete kraj mnogih zanimljivih pojedinosti proći ni ne primijetivši ih. Da nema glazbe, ugođaj bi uistinu bio katastrofalno loš.

TKO SE TAMO DERE?

Glazba je doista na visokoj razini. Skladbe u izvedbi Roba Zombia koje vas prate kroz igru potpuno su psihodelične, što odgovara i priči o poluludom čovjeku koji trči ulicama i sjekirom tamani čudovišta. Zvučni efekti su također dobro napravljeni, iako će vam škripanje lanaca i zvukovi krckanja kostiju u borbi početi ići na živce nakon prvih sat vremena igranja. Zvukovi čarolija i pištolja razlikuju se ovisno o tome jeste li u otvorenom ili u zatvorenom prostoru, a kvalitetom su zadovoljavajući, čime se upotpunjuje dojam o tehničkoj kvaliteti ove igre.

ZNOJ, KRV I SUZE

Unatoč kvaliteti grafike i zvuka, *Nightmare Creatures 2* vam mogu preporučiti jedino kao način da se "ispušete" kroz terapeutsku koljačinu najbizarnijih čudovišta koje si možete zamisliti. Grozni protivnici, kojih vam neće biti žao čak ni kada im *fatalitijem* prospete utrobu ili otkinete glavu, divno će vas opustiti pa ćete nakon sat i pol igranja biti mirni i veseli kao nakon 20 godina meditiranja ili 10 minuta pušenja nećeg zabranjenog.

Nažalost, ispucavanje frustracija neće vas uspjeti navući da igru odigrate do kraja, a šteta je platiti 300-tinjak kuna za nešto što bi vam mogla pružiti i improvizirana vreća za boks. Sve u svemu, ovo je tehnički kvalitetna, ali potpuno isprazna koljačina koja teško da će privući ikoga osim najmlađih. Upozoreni ste. ⊗

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	4
ORIGINALNOST	6
Slabo igriva kopija prvog nastavka koju ni bolja grafika nije mogla spasiti	5

1

2

3

[1] Jači udarci bacit će vas na pod s kojega se Herbet diže vrlo lijepo animiranim pokretima [2] E da imam ovakve ruke, bio bih NBA profesionalac, a ne bih se povlačio po smrdljivoj pariškoj kanalizaciji [3] Ovoliko paukovih mreža nisam vidio otkako sam posljednji put čistio tavan [4] Oprezno s tom motornom pilom, dečko - početak je stoljeća i mislim da još nije ni izumljena

4

[1] Shearerova bomba poderala je rašlje portugalskih vrata **[2]** Englezi su postigli pogodak i sa stilom proslavljaju zasluženo vodstvo **[3]** Ovako je to bilo na otvaranju Eura **[4]** Bilo mi je užasno žao kad su Česi izgubili prvu tekmu, zato sam se ovdje izgušTao koliko je moguće

RONALDO V-FOOTBALL

RONALDO V-FOOTBALL

proizvođač INFOGRAMES
izdavač POWER & MAGIC DEVELOPEMENT
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr ARKADA
broj igrača 1-2
platforma PSX, PC

Memory Card · Analog

U mjesecu koji je obilježen blagdanom pod nazivom Euro 2000, na blagdanskom tanjuru našlo se novo jelo. S obzirom na okus, čini mi se da ću ovaj put ostati gladan

PIŠE Tomislav Tomašić

Sjećam se kako je prije tri mjeseca, u vrijeme dok se "Il fenomeno" oporavljao od posljednje ozljede, u Monte Carlu pompozno održana prezentacija nove nogometne simulacije u kojoj je najpoznatiji svjetski nogometaš dopustio uporabu svojeg imena. Najave su govorile kako će uskoro svjetlo dana ugledati virtualni nogomet koji će u mnogočemu zasjeniti konkurenciju. U međuvremenu se Ronaldo ponovno ozlijedio a igra, čiji smo svjedoci, gotovo da dijeli njegovu zlu sreću.

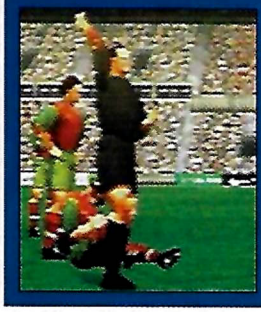
Veliki ćelavac i novopečeni ponosni otac u prvom planu

Baia je nemoćan i lopta je u mreži

SIMULACIJA NOGOMETA? MO'Š MISLIT'

Jedna stvar nikako ne ide u moju tvrdu glavu. Zašto nas proizvođači igara drže ovcama i uporno nam pokušavaju podvaliti m..a pod bubrege?! Kad se god pojavljuje neka igra koja ima veze sa stvarnim životom, prisiljeni smo slušati o tome kako su baš oni konačno uspjeli dotaknuti neke granice u prikazu virtualnog svijeta, i to na taj način da će nam stvarni svijet gotovo vjerno prenijeti na ekran, tvoreći iluziju iz koje se gotovo nećemo ni buditi. Tako je bilo i sada. Najavljivano je sve i svašta, a ispalo je po onoj narodnoj: Tresla se brda, rodio se miš. Navest ću jedan primjer. Uzmem ja tako igru u ruku, stavim je u Playstation, upalim i odgledam uvodni filmić tipa Ronaldo za ručak, doručak i večeru. U podlozi svira Samba de Janeiro, meni krvca potekne brže kroz žile i nekako se podsvjesno ponadam da bi od ovog nogometa moglo nešto i biti. Ulazim u izbornike, a kad tamo - dočeka me jedno odvratno iznenađenje i razočaranje, no o tome ću poslije. Bilo kako bilo, odabirem ekipu i počinjem igrati i već na samom početku u misli mi dolazi omržena FIFA. Pa dobro, zar nitko nije imun na tu glupost? Igram ja tako igram, svaki napad 100 %-tna šansa, a vratari naprosto briljiraju. Nego, o čemu je bio ovaj primjer? Igrom slučaja, u tom trenutku uza me je bila moja djevojka koja malo zna o igricama, a još manje o nogometu, ali je i ona primijetila da tu nešto ne štima te me upitala: "Pa dobro, kak' to da si ti cijelo vrijeme u napadu, *kaj* ovi drugi ne igraju?" ili "Je li moguće da od toliko udaraca nijedna lopta ne prođe vratara?". E da, dragi moji, vratari su u ovoj igri monstrumi, čudovišta, oktopusi... ne znam ni ja što. Možda to ne bi ni bilo toliko loše kad se svaki nogometno obrazovani um ne bi dosjetio što je u pozadini te priče. U pozadi svega je pokušaj proizvođača da napravi pravu nogometnu simulaciju, a u pravom nogometu, kao što je poznato, pogoci ne padaju u svakom napadu pa tako ne mogu ni ovdje. No, svi njihovi pokušaji padaju u vodu jer nam omogućavaju da u svakom napadu dođemo u gol-šansu. Pa zar je to, gospodo programeri, pravi nogomet, pitam vas ja? Ako već želite napraviti simulaciju, onda ustrajte u svemu onome što nogomet čini tako privlačnim - na taktici, strategiji, pripremi..., riskirajući čak i to da nekome takvo što bude na trenutak mlako i dosadno. Zar i pravi nogomet nije takav?! Ovako, sve se svodi na petminutno šablonizirano jurišanje prema protivničkim vratima bez kraja i konca, a i bez svrhe. Krajnji rezultat je da nas držite u nekom umjetnom uzbuđenju uzrokovanom navodnim našom dobrom igrom, ali kod mene taj osjećaj brzo preraste u nervozu i dosadu, mnogo brže nego što bi to bilo da davim loptu na sredini terena pokušavajući bezuspješno prijeći u fazu napada (Odakle mi je poznat ovaj stil igre, vidi snimku Hrvatska-Francuska od

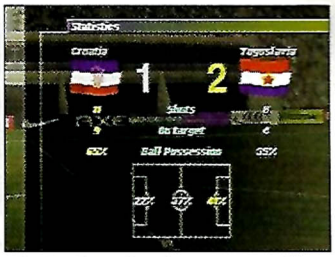
RAVNOPRAVNOST RASA



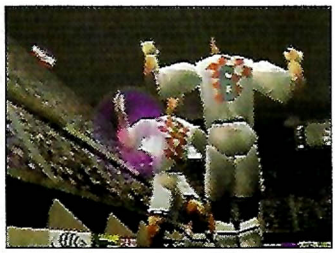
Nisam rasist, doista nisam, ali moram napomenuti da već duže vrijeme u igrama tipa FIFA, World League Soccer i sada u Ronaldu, viđam gotovo isključivo tamnoputе djelitelje pravde. Je li u pitanju nekakva politika koju FIFA nameće proizvođačima softvera ne znam, ali znam da ta tamnoputa gospoda sude jednako egzotično kako što i izgledaju tako da svaki start, bio on očajnički ili profesionalan, treba biti dooobro odmjeren. U suprotnom slijedi, ponekad sasvim bezrazložna, kartonijada.

VJEROVALI ILI NE

Dosad sam triput igrao s hrvatskom reprezentacijom i svaki put se prilično jasno čulo kako publika viče: "Cigani, cigani !!!" Tko ne vjeruje, neka provjeri. Osim toga, u Ronaldu možete po prvi put (koliko ja znam) u nogometnim igrama, vidjeti bakljadu. Publika baka bakije na teren, a na kraju utakmice one gore i u publici.



Ako netko nije vjerovao u priču o zastavama, evo dokaza



Nekad smo mogli svjedočiti i ovakvim scenama, danas - teško

29.06.2000. Još uvijek mi je krivo što sam potrošio dva sata svog boravka na moru gledajući tu bijedu) jer to je pravi nogomet u svoj svojoj ružnoći ili ljepoti.

IZNENAĐEN I UVRIJEĐEN

Sjećate se, gore u tekstu upozorio sam vas na jedno veeeliku neugodu koju sam doživio na početku igre. Dakle, uzmem igru, pokrenem je, uđem u izbornik i kao pravi patriot želim igrati s našom *repkom*. Sve štima, tu je, ali onda grom iz vedra neba - na našoj je zastavi raspored boja plavo, bijelo, crveno!!! Da sramota bude veća, na jugoslavenskoj je crven, bijeli, plavi!!! Strava i užas što nam rade. Takvo što moglo je biti oprostivo prije pet godina, ali danas više nema šanse. Razmišljam o tome da pošaljem *Infogramesu* pisamce o tom problemu i da im usput nacrtam francusku zastavu naopačke. Na to bi mi sigurno odgovorili da sam prljavi Balkanac i da nas oni uredno gaze u nogometu (što je, nažalost, istina) i

Loše kamere i potpuno arkadni pristup obilježja su ove simulacije nogometa

da šutim i pušim tamo na svom brdovitom Balkanu. No dobro, valjda će ponovno doći i naših pet minuta, ali ova igra, uza sve gore opisane nedostatke, za mene je mrtva. Ovako pretenciozna nije čak ni *FIFA* koja je donedavno, u moru svojih licencnih šara-bara, trpala u Dinamo Gondžića i Gvozdena, a u Hajduk Ratkovića i Anića iako oni u Dinamu i Hajduku nisu ni primirisali prvoj jedanaestorici. No, vratimo se mi *Ronaldu*. Što vas očekuje, ako prijeđete preko gore spomenute uvrede, ne morate istraživati jer sam to ja učinio za vas. U glavnom izborniku može se odabrati nekoliko već viđenih natjecanja, s više-manje bezuspješnim preinakama u vidu nekakvih egzotičnih kup natjecanja i liga. Ako tko bude dovoljno uporan u savladavanju istih, bit će nagrađen mogućnošću korištenja skrivenih momčadi. Toliko daleko ipak nisam išao, a nemojte ni vi. Inače, na izbor su ponuđene više-manje sve reprezentacije koje se i inače vrte u igrama ovog tipa, tako da tu nema ničeg novog. Taktičko-strateški izbornik je dosta dobar, ali oznake su nekako premalene i prilično slabo vidljive. Nakon rečenog, na scenu stupaju jedini pravi aduti ove igre - zvuk i slika. Grafika je uisitnu odlična, čak i za današnje standarde, ali što to vrijedi kad sve leti, a nije riječ o hokeju nego o nogometu. Zvuk je onakav kakvom se nadam u svim nogometnim igrama, s dobrim komentatorima koji prilično opširno prate događaje na terenu na nenametljiv i neprepetitivan način. U poluvremenu i za vrijeme lutanja izbornicima zabavit će vas i trgnuti iz učmalosti vatreni zvuci sambe, i to bi više-manje bilo to. ⊗

MIŠLJENJE

IGRIVOST	4
ORIGINALNOST	5

Fifoljupcima bi se vjerojatno svidjelo da UEFA Euro 2000 nije u prodaji, ovako mislim da će ga igrati samo Ronaldo dok ne ozdravi.

4

[1] Dođi, dođi, ništa ti neću - takvih je fora u igri kao pljeve, no bitno je nikom ne vjerovati i strpljivo čekati svoju priliku za udarac... [2] Vjerni prijatelj Zmaj na kojem ćete preletjeti veliki dio avanture (barem na karti) [3] Hm, ovo je bio netko vrlo, vrlo ljut, ne sjećam se više tko, no učinak je vrlo zanimljiva [4] Karta na kojoj se nalaze sva bitna mjesta koja ćete tijekom igre zaobići i ponekad se vratiti na neko staro mjesto u potrazi za novcem...

Alundra 2

ALUNDRA 2

proizvođač ACTIVISION INC.
izdavač MATRIX SOFTWARE
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr AKCIJSKI RPG
broj igrača 1
platforma PSX

Memory Card Dual Shock

Poboljšana grafika, dorađeni likovi koji su u međuvremenu narasli i odrasli plus dvije žličice zanimljive priče čine *Alundru 2* vrlo dobrim nastavkom ionako dobre igre...

PIŠE Tanja Vitas

Bilo jednom kraljevstvo Varuna. U njemu je, osim gomile lijepih, dobrih i nadasve pozitivnih likova, živio i jedan (ma naravno da nije jedan jedini) gadan, podmukli i very, very loš tipus po imenu Mephisto. Taj gadni tip odlučio je pomoću svojih moćnih čarolija kontrolirati ljudsku i životinjsku vrstu te od njih stvoriti "ubojiti stroj" (da ne bi...)

Vi ste, kako to obično biva, u ulozi krasnog, poštenog i svjetski poznatog lovca na gusare, mlađahnog herojčeka Flinta. Da bismo što lakše shvatili vrlo složenu ličnost glavnog nam junaka, moramo već na samom početku shvatiti da naš predragi Flint nije postao istrebljivač gusara iz čiste dosade (kao što je to u današnje vrijeme čest slučaj) nego su ga na to naveli mnogo dublji razlozi. Naime, kad je bio nekoliko centimetara niži negoli je danas, zli su gusari usmrtili njegove roditelje. Baš je toga dana bio Popaj na TV-u i mali je Flint odlučio:"Idem na plac, kupit ću sav špinat koji ondje nađem, a onda ću jednoga dana pokazati tim papcima čija mati vunu prede."

Nekoliko godina poslije Mephisto je oteo i zatočio dobrog kralja Varna, Alexiinog oca. S obzirom na činjenicu da je već tada Flint bio poznat u cijeloj zemlji kao najbolji od najboljih, Alexia je spakirala neseser i krenula na put... Bilo kako bilo, jednog se dana Flint ušuljao na Mephistov zračni brod, moje je nesuvislo blebetanje prestalo, a igra je konačno počela...

...BAŠ O SVEMU I SVAČEMU...

Kao što sam već i rekla, *Alundra 2* nastavak je svima poznate *Alundre* koju su ljubitelji RPG igara u skorije vrijeme igrali sve u šesnaest. Glavni se lik poprilično razlikuje od onog starog, viši je i snažniji, zapravo predstavlja zgodnog i solidnog RPG heroja.

Simpatičnost likova nije jedina stvar koja će vam igru učiniti zanimljivom, no svakako je jedna od bitnijih...

Svi koji su igrali staru *Alundru* sjetit će se, osim hrpe njenih dobrih strana, i njene opake težine i problema koji s njom dolaze. Očito svjesni ljudskih slabosti, proizvođači su se ovaj put smilovali i podarili nam *normal* i *easy* opciju. Ma koliko vaši živci otporni bili, toplo preporučujem izbor *easy* opcije jer i ona sama po sebi pruža gorak život i labave živce (najveću razliku u težini igre osjetit ćete u susretima s nekim od *bossova* jer će vam, ovisno o težini koju ste izabrali, za neke trebati dvostruko više uspješnih udaraca no inače). U borbi s većinom glavnih *monstera* (*normal* mode) bit će vam potrebno i do osam (uspješnih) udaraca da bi gad konačno nestao s lica zemlje pa se tako zna dogoditi da borba potraje i po sat vremena (vjerujte mi, nije u pitanju samo moja stručnost). Situacija se može

Borba s Baronom koji je pod svaku cijenu svoje bumerang-noktiće odlučio izoštriti na vama...

Gledaj ti tu travicu tako brižno poštucanu, mislim da bi i zeleni ovakvom idilom bili vrlo zadovoljni...

PUZZLES

Ma da, to su oni čudni oblici koje tražiš uokolo, pa onda tražiš neki drugi lik koji se poklapa s onim prvim i tako to... Zapravo je baš o tome riječ, o najobičnijim puzzlima koje tijekom igre pronalazite u crnim kutijama i na posebnim mjestima ili ih od nekoga dobivate. Kad ih sakupite određeni broj, dobivate novi potez (npr. višestruko udaranje - pet u komadu). Bit je svega biti strpljiv, oprezan i imati veelike oči...

OSTALI LIKOVI

Osim Flinta, kralja Varuna i njegove bajne kćeri te gadnog Mephista kojeg smo manje-više dosad svi upoznali, igra donosi još nekoliko bitnih i spomena vrijednih likova. Lord Prunewell (Stari Alexiin sluga), Zeppo (vođa gusarske obitelji), Ruby (Zeppova kćer, očeva slika i prilika), Albert (Zeppov sin, koji se pameću izdvaja od ostalog dijela obitelji), Baron (cameron) Diaz (Mephistov prijatelj i novi samozvani kralj), Nungi (2u1, iliti Baronov pomoćnik i tjelohranitelj), Natasha (Baronova kći), Mileena (gusarska kraljica, Mephistov "poslovni partner"), Belgar (Mileenina desna ruka).

pogoršati i vašom nesposobnošću, uzastopnim promašajima ili, ne daj bože, samoranjavanjem. Od velike će vam pomoći biti prstenje koje ćete dobiti ili pronaći tijekom igre. Njihova je važnost u tome što bez njih vaše čarolije nemaju nikakvog značaja, tj. nećete moći čarobirati, a bez toga nema slave. Ima ih ukupno četiri, a predstavljaju svima poznate elemente: vodu, zrak, vatru i zemlju. Prsten-voda daje vam mogućnost ronjenja i korištenja čarolija pod vodom. Prsten-vatra omogućava vam hodanje po vatri i ispaljivanje veselih vatrenih kuglica. Prsten-zrak daje vam supermenove sposobnosti i vještinu zračnih borbi. Prsten-zemlja, kao što smo dosad svi naučili, ima neke veze sa zemljom i zemljanim čarobiranjem. Osim toga, svaki se prsten može nadograđivati do trećeg stupnja. Već na drugom stupnju imate mogućnost začarobirati Elementar Lorda, čime vam se omogućava uništavanje svih protivnika koji su trenutačno u vašoj blizini. Nakon trećeg stupnja u pravilu sve ostaje isto, samo je učinak još razornji (sama čarolija troši 10 MP, a pozivanje Lorda oduzima 200MP). Kad su

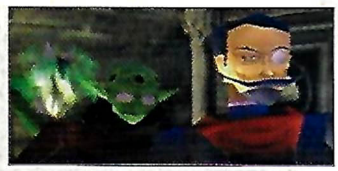
... zaigrajte igru vođeni instinktom, ne obazirući se na davna vremena i pokoji zločesti komentar...

puzzli u pitanju, težina ne igra nikakvu ulogu. Oni zapravo ne donose ništa što dosad nismo imali priliku vidjeti, no daju igri određeni štih (uostalom tko ne voli puzzle?). Naizgled neprimjetni, vrlo su važni u samoj igri jer vam "poklanjaju" pametne dodatne opcije, bitne uglavnom za same bitke.

E da, i ovaj put postoje zabavne i jednostavno nezaobilazne miniigre. U cijeloj ih je igri oko deset, od pikada, slaganja bombica zaslužnih za veeliki kabuuum do divljačkog naganjanja ludih džukaca. Osim što su silno zabavne, te su igre dušu dale za skupljanje ili trošenje love - što u većini slučajeva ovisi o vašoj spretnosti, strpljivosti i preciznosti. Još jedna od vrlo dobro napravljenih dodatnih stvari je karta, vrlo pregledna i jednostavna za korištenje. Svi su dijelovi dobro označeni i obilježeni dodatnim bitnim predmetima koji vas podsjećaju gdje se što zbilo.

Za razliku od *Alundre* koja je bila u 2D grafici, *Alundra 2* odvija se u 3D grafici. Iako to sa sobom donosi neke prednosti, zasigurno će se među vama naći netko tko svim srcem žali za starim vremenima i jednostavnim 2D izgledom (pih!). Nostalgični razlozi u ovom su slučaju djelomice opravdani, a vezani su uz divlju kameru koja prijeti vašem vratu i šarolikom spektru raspoloženja. Tako ćete na nekim djelovima 90% vremena posvećivati bjesomučnom rotiranju kamere u potrazi za pravom pozicijom vašeg lika. Osim nekih nedostataka, igra sadrži i veliku količinu dobrih stvari. Odlične efekte koji se najviše i najbolje uočavaju pri korištenju čarolija i u samim bitkama uopće - većina će čarolija i bitki biti popraćena famoznim efektima koje nijedan pravi ljubitelj RPG-ova ne bi trebao propustiti. Za razliku od *Alundre* u kojoj je glazba bila više nego podnošljiva, čak i dobra (bilo je dana kad sam je zviždukala do besvijesti), *Alundra 2* u tome je zakinuta - glazbu čini dosadno pimplanje tako poznato i već "viđeno" u 99% RPG igara. Što se tiče ostalih popratnih zvukova iliti zvučnih efekata, oni su sasvim na mjestu i ne bih im mogla pronaći većih zamjerki.

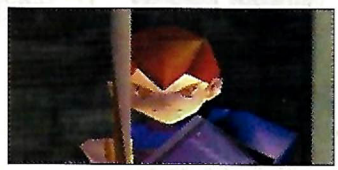
Osim što je igra poprilično duga, pa će je i oni najsposobniji igrati najmanje tridesetak sati, ona je i vrlo zabavna i zanimljiva. Lagana priča dušu je dala za sve nas - ipak je ljeto pred nama, a svi znamo kakva su ljeta...easy...⊗



U prvom je planu Baron Diaz, a spodoba iza njega najveći je gad u okolini, glavom i ušesima Mephisto...

Čarobir, čarobir, eto ti na, papčino jedna, pa se ti prijeti nekom drugom...

Škvadra na okupu, spremna za sva ..anja koja su pred njima, jednostavno ne znaš koji je opakiji...



Heroj Flint pri predaji raporta: "Danas sam ukebao 564 zmaja..., bla, bla..."

MIŠLJENJE

IGRIVOST	7
ORIGINALNOST	5
Jednostavna, dobra, ponekad do besvijesti teška, no onda opet jednostavna,...	8

1

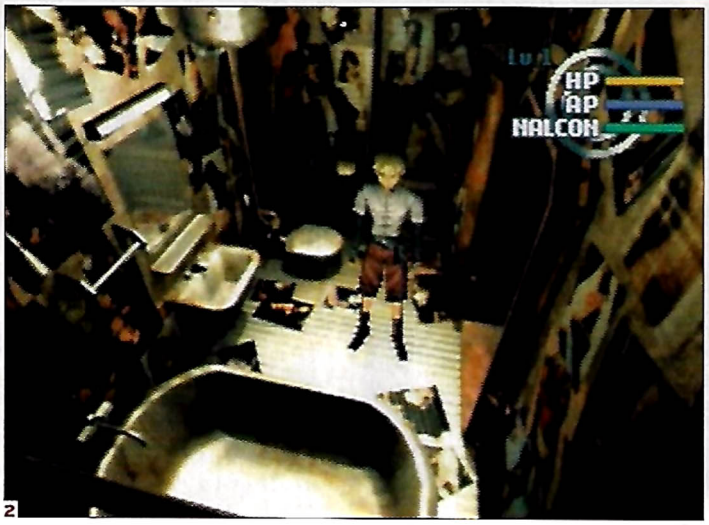
2

3

[1] Spustila se magluština, a ja svejedno još uvijek bauljam uokolo, sjeckam grmlje i skupljam novčiće... **[2]** Pikado je u *Alundri 2* samo jedna od desetak malih dodatnih igri, korisnih za trošenje ili zarađivanje novca (ovisno o spretnosti), na takve se igrice možete vraćati po želji **[3]** Mephistov brod na odlasku. Ma znam i ja da se jedva vidi, ali rijetke su prilike za takvu fotku... **[4]** Naš velebni Diaz nakon "male" svađice s Mephistom, pa ti onda budi genije i nemoj mu lagati u facu...

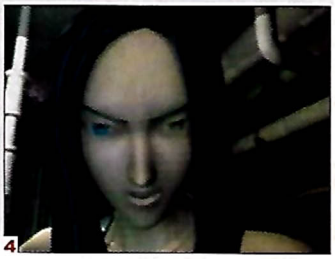
4

1



2

3


4

[1] Tko se s vatrom igra, od vatre i pogiba **[2]** Kupaonica koja neodoljivo podjeća na Resi. Svaka sličnost je slučajna? Moš' si mislit' **[3]** Rion je upravo raznio još jednu glavu. Pogibeljan mali, nije da nije **[4]** Dama ugodne vanjštine i manje ugodnih namjera

Galerians

Mislite li da su hladni trnci duž vaših leđa pravo rješenje za borbu protiv ljetnih vrućina, rješenje je stiglo. Galeriansi će vas naježiti i uspraviti dlačice na vratu kao u doba Silent Hilla. Još jedan horor stigao je u grad! PIŠE Amar Rešić

GALERIANS

proizvođač ASCII
izdavač CRAVE
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr SF HOROR AVANTURA
broj igrača 1
platforma PSX

Memory Card
Dual Shock Analog

Kad je prije pet godina izašao prvi naslov iz *Resident Evil* serije igara, stvoren je i prvi "originalni" PlayStation žanr. "Survival horror", tj. "stravoužasni opstanak" ponudio je formulu za uspjeh, no u konačnici se ipak mali broj proizvođača odlučio proizvoditi igre tog žanra. Da li zbog potrebe kompleksnosti same igre ili zbog zahtjevne publike koja takve igre igra, samo je nekoliko naslova te vrste pronašlo svoje mjesto na policama prodavaonica igara (primjerice *Resident* te uistinu užasavajući *Silent Hill*), dok su se ostali utopili u moru prosječnosti. Pet godina poslije ekipa iz Asciija privela je kraju svoju dugonajavljivanu stravoužasnu avanturu, a uz pridjev "opstanak" dodala i "psihički" te tako stvorila prvu "psihičko-stravoužasnu opstajuću avanturu" ili tako nešto. Pa iako su prve priče upućivale na još jedan RE klon, ipak nije bilo tako. Duge pripreme iznjedrile su naslov vrijedan pozornosti koji će vjerojatno doživjeti i koji nastavak. A materijala, hvala Bogu, ima.

ŽIVOT BEZ SJEĆANJA

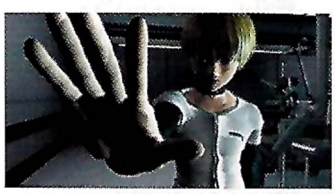
Nekoliko stotina godina od danas svijet je postao čudno mjesto. Prevlast uvijek nam mrskih korporacija postala je stvarnost, a u mnogim se tajnim laboratorijima vrše pokusi na jadnim ljudima, i to sve u ime znanosti, boljitka i ostalih viših ciljeva. No, genetske manipulacije nisu nužno dobrodošla stvar, pogotovo ako se potpomažu različitim lijekovima i sintetičkim drogama nepoznatog djelovanja. Posljedice mogu biti zastrašujuće kako po ljudske "zamorce", tako i po njihovu širu okolinu. *Galeriansi* vas stavljaju u ulogu baš takvog čovjeka, četrnaestogodišnjeg dječaka Riona koji se nakon čudnih vizija budi u jednom od laboratorija. Spoznaja o posjedovanju različitih telekinetičkih sposobnosti pretvorit će njegov, tj. vaš, život u noćnu moru, a potraga za odgovorima na mnogobrojna pitanja rasplest će priču koje se ne bi posramili ni autori znanstvene fantastike. Rion nema sjećanja. Nepovezane vizije miješaju se sa slikama koje on pri kontaktu s mnogobrojnim ljudima i predmetima "osjeća" i polako slaže u jednu cjelinu. Bijeg iz laboratorija postat će tako uvod u avanturu koja će Rionu vratiti prošlost, ali mu i potpuno odrediti budućnost.

Svijet nasilne djece ovisne o drogama i nije baš budućnost kakvu bismo željeli

SMRT BEZ SHOTGUNA

Likovi koje će tijekom igre susretati pripadaju čudnom svijetu Galeriansa. Genetski manipulirani kiborzi, preprodavači droge, alkoholizirani ubojice, sumanuti teroristi, polusvijet mentalno rasrojenih prostitutki, svi oni predstavljaju dio budućnosti kakvu ne bismo htjeli upoznati iako se na trenutke čini tako izglednom. Uz mnoštvo neočekivanih događaja (otkriće najbližih neće mu previše olakšati život), Rion će nailaziti na zidove šutnje i laži, a nepoznata bića koja su mu stalno za petama tjerat će ga na što brži susret sa sudbinom. Telekinetičke sposobnosti olakšavat će mu prolazak kroz mračnu realnost, no da bi ih mogao koristiti, potrebne su mu različite sintetičke droge do kojih nije lako doći, a pomažu mu da zadrži snagu tijela iscrpljenog mentalnim naporima. One predstavljaju samo još jedan bizaran detalj u priči o ljudskom napretku ka savršenosti. Umjetno stvorena ovisnost učinila je od Riona tempiranu bombu s mogućnostima nepoznatima normalnim ljudima. Njegove glavobolje

Dječja soba koja to nije. Djeca koja to nisu. Sve ono što nije


Rion na ovaj način "osjeća" stvari

BOLJE NE MOŽE

Najveći problem s kojim ćete se susretati i koji će vas stajati života svakako je "rad" kamera. Zbog ne baš najbolje rješenog postavljanja istih, može vam se dogoditi da neprijatelj skoči na vas niotkuda, ili da u bježanju od jednog Galeriana naletite na drugog jer ga niste mogli/znali/htjeli (nepotrebno precrtati) vidjeti. Ponekad frustrirajuće, a u borbi s bossevima i smrtnosno.

DROGA GA JE ZELA

Tijekom igre Rion će se pokazati pravim malim "đanerom", jer količina ampula, pilula i injekcija koje uzima prelazi sve uobičajene norme. Otvorenim ostaje pitanje što su tvorci time htjeli pokazati (ako su išta htjeli pokazati) i koliko će uvođenje takvih elemenata u igru pridonijeti njenoj popularnosti. Meni se ideja o gutanju nekakvih pilula, a onda raznošenju glava ljudima baš i ne sviđa, ali o tom potom. Osobno glasam za shotgun, ali o ukusima se ne raspravlja, pa kako se kome sviđa, neka mu.

And it burns, burns, burns, trough the ring of fire...

rasprsnut će tijela nesretnika koji mu se nađu u blizini, a shotgun ustupa mjesto moždanim valovima koji raznose sve pred sobom. Da bi se liječio, potrebne su mu velike količine tableta te on polako poprima obrise ovisnika o drogama koji, da bi preživio, uništava sam sebe i kratkoročno zdravlje pretpostavlja dugoročnom samouništenju.

BORBE BEZ BORBI

Napredovanje kroz igru je veoma slično onom u *Residentu*. Rion se kreće od sobe do sobe, otvara vrata, pronalazi različite iteme, koristi ih na različitim mjestima te tu i tamo naleti na pokojeg neprijatelja. Međutim, da bi se riješio kreatura koje mu zagorčavaju život, treba se upustiti u opasan posao upotrebe mentalnih sposobnosti koje mu iscrpljuju zdaravlje do krajnjih granica. Uz samo dva osnovna napada, Nalcon i Red (postoji i treći, ali je skriven sve do kraja igre), koji zahtijevaju posjedovanje odgovarajućih te rijetkih ampula, cijela priča

Iako nalik Resident Evilu, Galeriansi su sasvim drugačija igra

završava uz zaključak da je borbu najbolje izbjegavati kad je god to moguće. Iscrpljivanje Riona pretvorit će ga u hodajućeg Scannera (tko je gledao film zna o čemu govorim), a svatko tko mu se nađe na putu završit će mrtav u lokvi krvi. No, preduge "glavobolje" pogubno će utjecati na njegovo zdravlje. Bez pilule za liječenje tog stanja on neće dugo živjeti, tako da provjeravanje (uvijek nedostatnih) zaliha pilula i droge postaje jedini uvjet za uspješan prolazak igre. Iako nosi predznak avanture, u *Galeriansima* nema previše zagonetki, a i ukupna brojka neprijatelja ne prelazi pedesetak zlosretnika. Boss karakteri predstavljaju gotovo jedine "prave" prepreke na putu i jedini pravi izazov. Možda će problem predstavljati i suočavanje s nekoliko Galeriana odjednom, no to su čari koje svaki igrač treba individualno proživjeti. Uz grafiku vrlo sličnu onoj u *Resident Evilu* (renderirane pozadine i fiksne kamere), te tihu i sugestivnu glazbu, uživanje u priči je zajamčeno svima koji prihvate činjenicu da je ovo igra bez oružja i zombija. Izostanak takvih uobičajenih horor elemenata, *Galeriansi* uspješno nadomještaju izvrsnom pričom i atmosferom. Ozbiljnost pristupa učinili su *Galerianse* možda prvim naslovom koji nikako nije namijenjen mlađoj publici. Da nema nekih ne baš sitnih nedostataka (relativno linearna radnja, nesređeno upravljanje likom), ova bio igra sigurno postala klasikom. Ovako, ja ipak čekam nove avanture vezane uz Umbrellu i znam da mi to nitko neće zamjeriti. Pravi klasik je ipak pravi klasik. ⊗

Rionova sjećanja pokazat će se u zamagljenim prozorima

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	6
ORIGINALNOST	9
Ljubitelji sci-fia i horora naprijed, ostali stoj!	7

1

2

3

4

[1] Kad je stjeran u kut, Rion ima ružan običaj ubijati one koji su ga u kut stjerali [2] Ne, Rion se ne šeće po policijskoj postaji, to samo izgleda tako [3] Buđenjem u laboratoriju počinje vaša avantura u nepoznato [4] Krvi na sve strane, a on, kao, nije kriv. Pričaj ti to nekom drugom, mali

NACIONAL
www.nacional.hr
NOVINE KOJE SU PROMIJENILE HRVATSKU

1

2

3

4

[1] Laboratorij dr. Mabuzea. Donesite im pravi *item* i servbotsi će vas učiniti nepobjedivima **[2]** Gusarska ekipa u akciji. Maznuli smo jedan kolač, *hambi* i litru mlijeka **[3]** Glavolomke u luci; kako prenijeti kontejner do broda? **[4]** Gusarska ekipa u akciji #2; na farmi se kradu svinje, krave i konji

The Misadventures Of Tron Bonne

THE MISADVENTURES OF TRON BONNE	
proizvođač	CAPCOM
izdavač	EIDOS
inačica	PAL
datum izlaska	U PRODAJI
žanr	GEMIŠT
broj igrača	1
platforma	PSX

Memory Card · Dual Shock Analog

Uz bojni poklič:" Dosta nam je više tih djetinjastih likova i igrica!", prilazimo novom Capcomovom uratku i zabavljamo se kao dječica idućih dvadesetak sati. Zašto? PIŠE Danijel Reškovac

Ne zaboravite da imate i servbotse koji se jako dobro tuku

gusarska ekipa u akciji #3; ovaj pali TV, onaj traži po ladicama, onaj je rastavio odvodnu cijev sudopera...

Zato što nas je Capcom još jedanput vrlo ugodno iznenadio. Vidjevši sličice i najave *Tron Bonnea*, zlosretno smo pomislili na još jedan klon *Mega Mana* i sličnih Capcomovih manga umotvorina, ali ovo je nešto drugačije i, *vjerovali ili da*, zanimljivo.

Uostalom, tko ne bi zaigrao igru u kojoj ste upali u porodicu letećih gusara, znamenitih Bonnova? Gradeći svoju novu letjelicu, stariji se brat, Tiesel, malko prezadužio (milijun amo- tamo) pa su mu violinisti oduzeli glavu, ruke, tijelo i noge, tj. oteli ga. Vaš je zadatak skupiti otkupninu i kao mlađa sestrica, Tron, proći različite misije gdje ćete zaraditi lovu.

Ovdje počinje i prvo iznenađenje. Misije nisu jednolično RPG ili akcijsko ponavljanje nego su organizirane po skupinama koje možete birati. Prvoj vrsti pripadaju RPG tumaranja i traženja blaga po podzemnim hodnicima, drugoj pak akcijske misije s gusarskim prepadima na banke, farme i ostala mjesta gjde se može naći roba za prodaju (krave, mlijeko i hambići?!). Treća vrsta misija je samo za pametne među nama - pljačkanje kontejnera u luci gdje je potrebno šahovsko razmišljanje jer je broj poteza ograničen. Dakle, *mišung* akcije, avanture, RPG-a i zagonetki trebao bi ovoj igri osigurati igrivost. I igrivosti stvarno ne manjka.

Drugo iznenađenje koje čini *Tron Bonne* unikatnom igrom su vaši mali pomagači ili servbotsi. Oni su LEGOliki mali roboti koje su stvorili vješti Bonnovi, ima ih 40 i svaki od njih ima svoje individualne sposobnosti. Zapravo, ljepota cijele igre je u komentarima malih servbotsa koji konkuriraju za najsimpatičnije likove u povijesti PlayStation igara.

Servbotse treba, kao i tamagochi ljubimce, paziti i maziti, trenirati kako bi bili bolji u borbi, ili imali veći spid i količinu mozga. Ha, paklena dosada, reći ćete, ali jednom kad počnete pričati s njima, uhvatit ćete se kako manijakalno tražite novi komplet boja za svog servbota Mazala (da, da, možete im i davati imena) ili sretno trčite kući držeći u ručici novi *item* od kojeg će vam servbotsi u *labu* izraditi jači i moćniji dio vašega robota. Dobro izvježbani servbotsi pomagat će vam u borbi (i biti vrlo korisni), trčati na vama teško dostupna mjesta, ili vam davati dragocjene savjete (oni s malo više mozga). U nekim misijama samo ćete ih daljinski navoditi, a oni će, uz svojstvene komentare, obavljati sav *dirty bussines*.

TEHNIKALIJE

Naravno da ovakvoj igri nećemo postavljati neke velike grafičke zahtjeve. I bez spektakularne grafike *Tron Bonne* izgleda dobro, nacrtani anima likovi i tipične face čak su i vrlo dobro napravljeni. Na upravljanje robotima ćete se brzo naviknuti ili ćete modificirati komande, uglavnom ništa prezahtjevno. Capcom je napokon ponudio igru u kojoj se umjereno priča, a sve je to popraćeno vrlo dobrom sinkronizacijom. Neke sam miniigrice ponavljao samo da čujem neponovljivo simpatične glasove servbotsa. Možda bi se i moglo raspravljati o dužini igre kao mani, ali ionako ćete dosta vremena provesti u bazi sa servbotsima pa će vam kratke misije doći kao dobar predah.

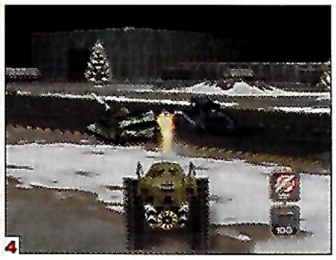
Sve u svemu, *Tron Bonne* je zgodna zabava sa *simpa* likovima i jedna od igara koje sigurno ne treba propustiti zbog njene neobavezne igrivosti. ⊗

Tron Bonne se igra zbog *najsimpa* stvorova u povijesti PS igara (ne, nisu mobiteli...)

LEGO ZABAVA

TB je pun miniigrica u kojima svojim servbotsima nabijate sposobnosti. Nekad smo na ovakve stvari trošili cijele dane na džepnim igricama, a danas nam ih je puna kapa. No o tom potom... Zaigrajte neku od ovih pa ćete vidjeti zaraze... Najsurovija je ona u kojoj servbotse kažnjavate za lijenost na poslu. Malo šiljaka, malo vatre, malo utega od 10 tona na glavu...

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	8
Zgodno i simpatično, must have!	8



[1] Pogodite li cisternu, uništit će sve oko sebe uz gromoglasnu eksploziju **[2]** Eksplozije su jedna od rijetkih stvari koje bi vas možda mogle impresionirati u ovoj igri **[3]** Kooperativni mod u kojem zajednički obavljate različite misije mogao bi privući određeni broj igrača **[4]** Ovaj tenkić svojom velikom brzinom neutralizira svoje glavne nedostatke - slabo oružje i oklop

Battle Tanx: Global Assault

BATTLE TANX

proizvođač 3DO
izdavač 3DO
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr ARKADA
broj igrača 1-2
platforma PSX, N64

Memory Card · Dual Shock Analog

Još jedna u nizu 3DO-ovih arkadnih igara ratne tematike, jedino što u njoj neće biti plastičnih vojnika

PIŠE Vedran Sandić

Kao što na tržištu postoje mnogobrojni sportski serijali (FIFA, NBA, NHL itd.) koje potpisuje EA Sports, tako bi se moglo reći da se 3DO specijalizirao za izradu arkadnih igara ratne tematike kojima je, osim rata, zajednička mogućnost igranja udvoje - bilo da je riječ o kooperativnom modu u kojem zajednički prolazite misije ili o različitim inačicama deathmacha gdje vam je glavni cilj srediti vašeg prijatelja/icu. Pritom mislim na cijeli niz *Army Man 3D* igara u kojima ste igrali u ulozi malih plastičnih vojnika te na *Air Atack* u kojem upravljate malim helikopterima .

Iz jako dobre uvodne animacije saznajemo da se radnja odvija u nimalo svijetloj budućnosti. Nakon nuklearnog rata svijet je razoren, a pojavio se i X-2 virus koji je pokosio većinu žena na Zemlji pa su one postale najveća vrijednost. Veći dio muške populacije podijelio se u bande i krenuo u njihovo otimanje, dok je jedan manji dio organizirao Tribeove u želji da obrane preostale im žene. Vi ste u ulozi Griffina Spadea, BattleLorda San Francisko Tribea čija je žena kraljica San Franciska. Naravno, imate i prekrasnog sina Brandona (ne, nije riječ o Beverly Hillsu) i vas troje činite prekrasnu obitelj koja je prava rijekost u to surovo apokaliptično doba. Tu se pojavljuje zla i opaka Cassandra (ne, nije glavni lik iz neke meksičke sapunice) koja je uspjela organizirati brojne bande s ciljem da vam otmu vašeg predivnog Brandona. Razlog zbog čega Cassandra želi vašeg sina na početku vam je nepoznat, no s obzirom da su njezine snage prejake, morat ćete krenuti u izgnanstvo. Bježeći kroz različite lokacije, saznat ćete zašto ga želi oteti.

KAKO ZAMOTATI G.V.O U CELOFAN I PRODATI GA KAO DOBAR DAR

Nakon uistinu dobre uvodne animacije i solidne priče slijedi igra koja me je, obzirom na kvalitetu uvoda, poprilično razočarala. Ovdje moram napomenuti da je riječ o konverziji igre s N64, a kao što je poznato, konverzije su najčešće blijede kopije originalnih igara, s glavnim ciljem da se pokupi nešto love zahvaljujući uspjehu originala i u pravilu pate od nekakve nedorečenosti, loše upravljivosti i hrpetine drugih sitnica koje život znače. BT nije iznimka koja potvrđuje pravilo. Ne želim da ispadne da je igra jako loša. Nije. S grafičke strane izgleda prosječno, taman toliko dobro da se može reći da zadovoljava današnje standarde. Isto vrijedi i za zvuk. Od prosječnih popratnih zvukova pa sve do prosječne metal, rock i techno glazbe koja prati igru. Nakon nekog vremena naviknete se na pomalo čudno ponašanje tenkova. Da je riječ o ljudima, a ne o tenkovima, moglo bi se reći da upravljivost pati od "metla umjesto kralježnice" sindroma. U sav taj prosjek se odlično uklopio i multiplayer mod. Kad se ekran podijeli popola, sve je pomalo nepregledno. Ali opet napominjem, to ne znači da je i neigrivo. Jednostavno se za cijelo vrijeme igranja ne možete oteti dojmu da je sve moglo biti znatno bolje. ⊗

Žene su najveća vrijednost ovog svijeta. Svi koji se ne slažu s tom tvrdnjom, neka pogledaju uvod u ovu igru

SVE U DUHU ARKADE

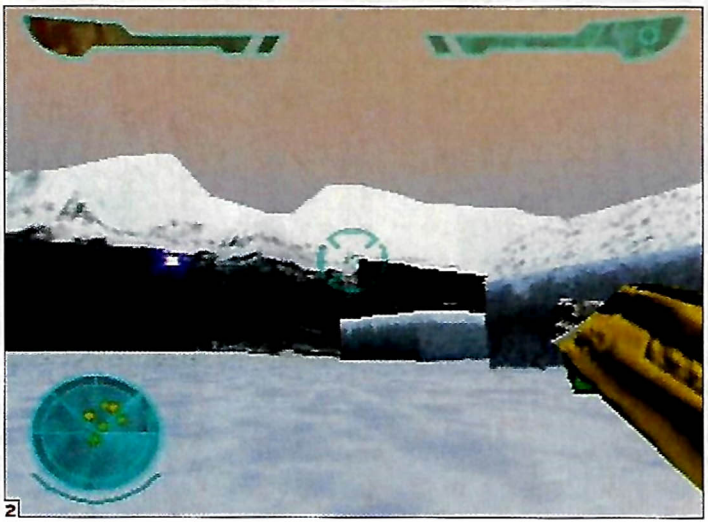
Iako tenkovi, osim pomicanja kupole lijevo-desno, mogu micati i cijev gore-dolje, ljudi iz 3DO-a su mislili da bi takav način upravljanja bio prekompliciran i ubio svu čar arkadne igre pretvorivši je u simulaciju. Da bi igra ipak ostala bjesomučna pucačina, jednostavno su "zacementirali" cijev za kupolu tako da se ne može pomicati gore-dolje. Rezultat: kad god naiđete na neku nižu prepreku (različite kante, zidići, automobili i dr.), vaš projektil projuri kroz nju kao da je riječ o kakvom duhu. Još jedan minus igri.

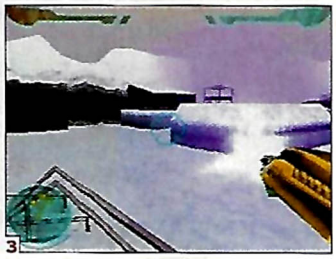
Ovaj tenk baca nekakve bombe, užasno je spor, a o preciznosti da i ne pričam. Izbjegavati ga u širokom luku!

MIŠLJENJE

IGRIVOST	6
ORIGINALNOST	5
Tenk u ruke i u borbu za prava svojih boljih polovica. Samo za totalne fanatike igranja udvoje.	6

1


2


3

4

[1] Ne, ova buba ne zijeva, nego napada [2] Kako vidjeti nalazi li se tamo koji neprijatelj? Nikako jer je crn kao i pozadina [3] To su ti svjetlosni efekti. Nisu nešto, ali su najviši grafički doseg igre [4] Čudovište u naletu . Ako mi se oružje ne promjeni samo od sebe, sigurno ću ga spržiti

Armorines

ARMORINES

proizvođač	IGUANA
izdavač	ACCLAIM
inačica	PAL
datum izlaska	U PRODAJI
žanr	FPS
broj igrača	1-2
platforma	PSX, N64

Memory Card · Dual Shock

Umjesto zanimljivog, napetog i kvalitetnog FPS-a, dobili smo lošu inačicu "Svemirskih jurišnika", što je prava sramota za kompaniju Acclaimovog ranga

PIŠE Berislav Jozić

Vidjevši nakon konverzije *Quakea 2* što sve PlayStation može učiniti s FPS žanrom, te kad nam je *Medal of Honor* dokazao da čak i usporena inačica istog može biti iznimno igriva, od svakog novog naslova te vrste očekujemo barem jednaku kvalitetu. Nažalost, ovo što smo nakon nekoliko mjeseci slavodobitnih najava dobili sa spomenutim veličinama nema nikakve sličnosti.

Ispostavilo se da su slike koje smo gledali pri najavama ove igre skinute s N64, gdje je igra izgledala koliko-toliko pristojno, dok se grafika PlayStation inačice jedva može mjeriti s onom legendarnog *Dooma* koji je izašao prije nekoliko godina. No, dobro, eksplozije nisu loše, postoji i mogućnost igranja udvoje, no što mi to vrijedi kad *Armorines* nije dovoljno motivirajući niti da privuče jednog igrača, a kamoli dvojicu.

Priča o obrani Zemlje od najezde izvanzemaljskih buba isuviše je stereotipna, kao i udarna linija: "Preostao si samo ti da obraniš svijet!". Naravno, tko bi se drugi i dao mučiti ružnim alienima koji više sliče na hodajuće hrpe smeća nego na živa bića?

Grafika protivnika je, naime, užasno loša, no ništa bolji nije ni okoliš koji ružnoću skriva u tonovima sive, smeđe i boje pougljenjene crkotine. Sve u svemu - užasno. Spomenemo li još da je dobar dio nivoa u mraku, gdje se protivnici ne vide čak ni posvjetljivanjem ekrana, shvatit ćete kakve ova igra ima probleme. A te poteškoće u potpunosti će vas iznervirati kad sa "slobodno-hodajućih" nivoa prijeđete na one u kojima se "vlakićem" vozite kroz nekakve hodnike tamaneći usput bube. Tu nemate gdje ni pobjeći od crnih potivnika na crnoj pozadini - preostaje vam samo raspaliti uokolo i nadati se (ako vam je to draže, nego pritisnuti gumb i isključiti konzolu). Trudeći se pronaći dobru stranu ove igre, natjerao sam brata da je zaigra sa mnom - nadajući se da je udvoje lakše i zabavnije. Ispostavilo se da griješim, naše se nezadovoljstvo samo umnožilo iako smo pokušavali naći barem jednu svjetlu točku. Ali ništa od toga. Zvukovi su grozni i nimalo ne dočaravaju atmosferu koja bi trebala biti mješavina napetosti i brze borbe. Sve je prilično tiho, a samo se povremeno čuje skvičanje aliena koji ludo jurišaju na vaše oružje. Tu se na djelu vidi umjetna inteligencija neprijatelja - tj. ne vidi se, jer je nema. No, ni ne treba im - vas će sasvim dovoljno ususiti i način upravljanja. Od četiri ponuđena, nijedan nije uporabljiv. Pa iako bih se još nekako mogao naviknuti da se naprijed i natrag krećem s R1 i R2, nikako se ne mogu naviknuti na promjenu oružja, čiju logiku nisam shvatio ni nakon nekoliko sati igranja. Zna se dogoditi da vam se u žaru borbe promjeni pljuca iz koje pucate, pa da protivnika koji je pred vama opalite rocket launcherom, što nije dobro ni za njega ni za vaš oklop. Misije koje bi trebale biti zanimljive i natjerati vas na razmišljanje i lukavstvo zapravo od vas traže osrednje reflekse i pretraživanje svake kockice nivoa dok ne pronađete sve prekidače koje treba pritisnuti da bi se otvorio prolaz za dalje. To zahtijeva misaoni napor? Ne bih rekao.

Na kraju balade bacam disk na drugu stranu sobe, a poslije ga tražim i vraćam Dariju s natpisom "sra...". Ovo je igra koju je najbolje zaobići. ⊗

Ovi momci dopratit će vas do ulaza u osvojenu tvrđavu, ali unutra vas neće pratiti. Kukavice

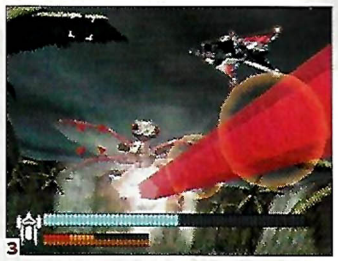
MIŠLJENJE

IGRIVOST	2
ORIGINALNOST	2
Najtošiji FPS na PSX-u dosad, jednostavno neigrivo	2

NINTENDO JE POBJEDIO

Nerado priznajem, ali ovo je igra u kojoj je PSX izvukao kraći kraj. Slike s Nintenda 64, jednu upravo gledate, svjedoče da ta inačica ima više detalja, boja i barem malo napete akcije koja je na PSX-u potpuno izostala. Hoćemo li zato odmah kupiti "Marijevu kutiju"? Ne, ali moramo biti pošteni i odati joj priznanje kad se dogodi ovakva iznimka.

Ako je uzor za ovu igru bila knjiga Spaceship Troopers, nadam se da se Hainlen ne okreće u grobu



[1] Što je ono? Jel' to mutant neke spodobice ili samo običan Marsovac? **[2]** O ovome sam vam govorila u tekstu. Ma ni na Pagu nema palmi, a kamoli na Marsu **[3]** Najefektnije prikazan učinak oružja je kod laserskog oružja. Impresivno, vrlo impresivno... **[4]** Rasulo i kaos u borbi s bossom jer nikad ne nastupa sam nego u intervalima šalje svoje miniinačice

Vanark

VANARK

proizvođač	ASMIK ACE
izdavač	JALECO
inačica	NTSC-US
datum izlaska	U PRODAJI
žanr	SVEMIRSKA PUCAČINA
broj igrača	1
platforma	PSX

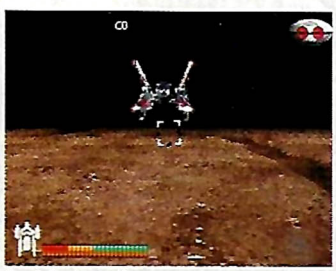
Memory Card · Dual Shock Analog

Igra nudi intervalan osjećaj da se u jednom trenutku smireno vozikate dizalom, a već u drugom bijesno čistite Mars od Marsovaca

PIŠE Šalat Nevenka

Ma baba je onaj koji kaže da pucačine nisu za cure. Jedna obična, uravnotežena cura uvijek je spremna za dobru pucačinu. Eh sad, da muški dio čitateljstva ne bi obolio od *pogrešivitisa asocijatitisa*, naglasit ću da je riječ o svemirskoj pucačini, robotima, letjelicama, čeličnim oklopima, mutiranim Marsovcima i sličnim dijelovima svemirskih sapunica.

Vanark je 3D pucačina, ali ne obična. Naime, glavni (i većinski) dio igre asocira na *Omega Boost*, dok ostatak podsjeća na avanturu. Ljubitelji avantura, nemojte sad prenagliti s ushitom jer to malo avanture u *Vanarku* ne znači ništa osim mogućnosti da između dva nivoa pucanja, umjesto šetnje bazom u stilu RE, odete na zahod ili po čašu vode. Dakle, *Vanark* je jedna solidna ili vrlo dobra pucaljka, ali sa slabim i gotovo suvišnim dodatkom avanture koji je loš jer je nedorađen.



Sad ću te točno u bulju, samo da mi je ruka mirnija... Stani, u ime zakona marsovskog!

SHUN, CHRIS, LEON, JILL ILI ČAK NEKI PETI ORTAK ?

U ulozi ste Shuna, heroja elitne postrojbe Mars Defence Force (ili hrv. Spasimo djecu Marsa) koji je, kao pravo muško, stvar potpuno uzeo u svoje ruke i hirovito zaključio da na Marsu treba poštivati javni red i mir jer ono što se gore događa ne može se više tolerirati... A zašto toliko uzrujavanja baš oko Marsa u stilu filma *Terminator*? Samo 2 minute nakon stavljanja igre u konzolu Zemlju je opustošio stravičan toplinski val kao posljedica pada nuklearne bombe (Odakle? Možda s Marsa) tako da se kompletna postava planeta Zemlja preselila na Mars (i tko je sad kolonist, da čujem ja...).

A gore je vladao pravi kaos, neki neimenovani samovoljci uzgojili su različite gigantske mutacije pretpovjesnih životinjica te hrabro, i s pravom, stali u obranu svog planeta.

IPAK JE OMEGA BOOST NEŠTO SASVIM DRUGO...

Nema okretanja oko vlastite osi i sumanute dezorijentacije. Riječ je o *tračnom* igranju odnosno igri određenog puta. Kamera je postavljena iza vas, a odraz ciljnika malčice ispred i iznad vas. Ono što igri daje razlikovnu notu je ne prečesto pojavljujuća mogućnost biranja puta skretanjem lijevo ili desno, gdje oba skretanja vode do istog mjesta, s tim da je jedan zahtjevniji, a drugi s manje prepreka. Bit cijele igre je sve suvišne (dakle - zle) eliminirati i napraviti od Marsa jednu novu, malu komunu te započeti kakav-takav normalan, zemaljski život na Marsu.

Dobar i stvaran osjećaj borbe pružit će vam jedino analogni kontroler

GG (GLAZBA I GRAFIKA)

Grafika je vrlo, vrlo dobra. Čudovišta, nemani i ostale ale napravljene su s mnogo mašte, nijedna boja nije izostavljena, a kamoli loše iskorištena. Svjetlosni efekti su krajnje filmski a sve što nabrajam ne odnosi se na dio šetnje matičnim brodom koji je vidno grafički zapostavljen, ali koga briga? Važno je da sve tutnji, blješti i udara dok vi šamarate i džunglama i podmorjem, ali i svemirom (čini se da Mars nije kao u filmu *Potpuni opoziv*, tj. nije golet poput otoka Paga tamo negdje Prizna - Žigljen). Pop-up problem je gotovo pa nevidljiv jer je riješen planinama ili crnilom svemira. Glazba - herojska, no dok se šunjate brodom, tako je umirujuća da su me oči zažuljale i sve me posjetilo na sobičak iz RE gdje vam nitko ništa ne može. No zahvaljujući izvrsnoj grafici, podatak o glazbi posve je nebitan. Eto, a vi živi bili pa vidjeli. ⊗

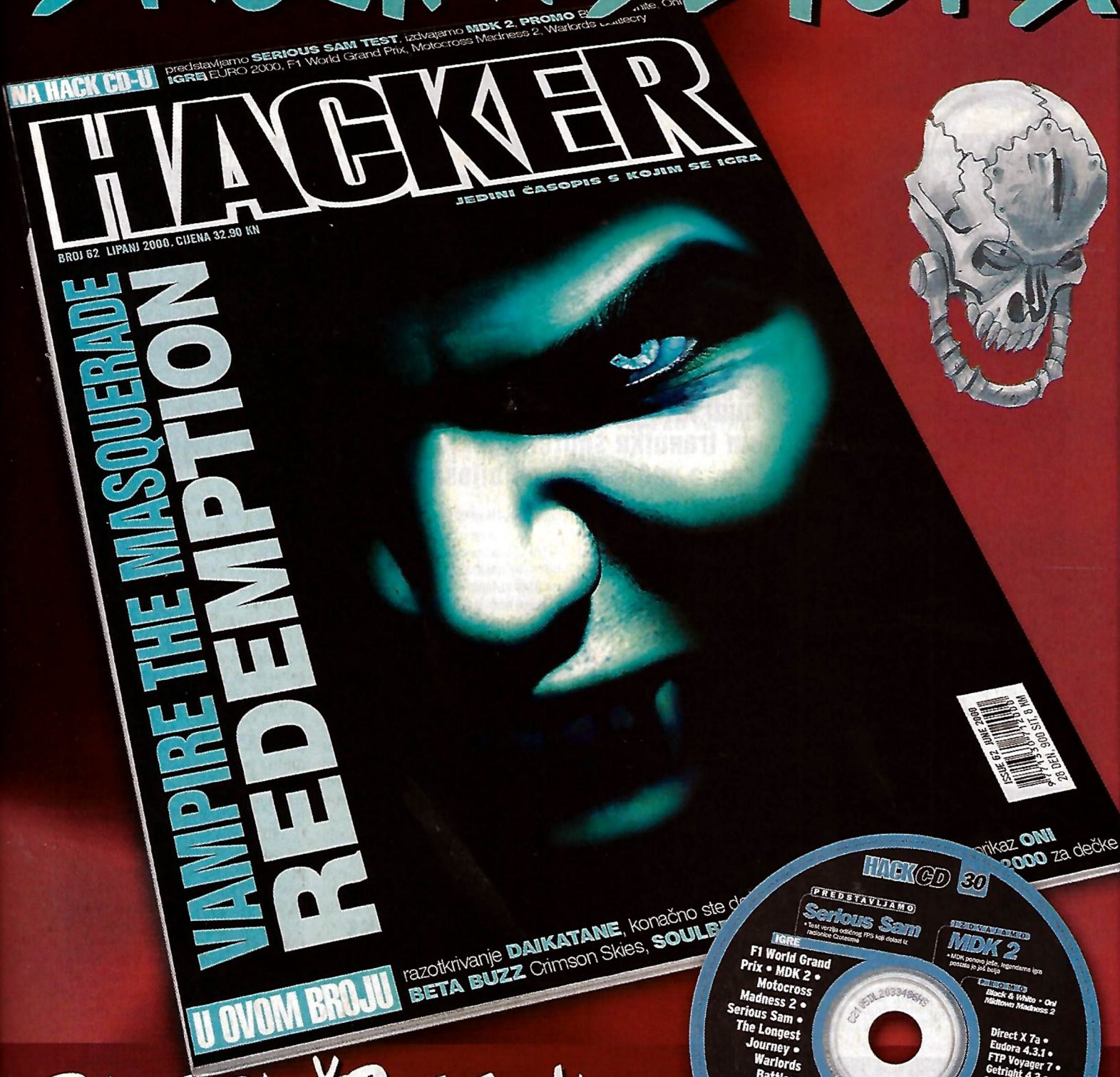
MIŠLJENJE

IGRIVOST	7
ORIGINALNOST	6
Izvrsna ideja o kombiniranju pucačine i avanture no, na nesreću, nedovršena	7

PUCALJKE

Napredujući kroz igru, moći ćete unapređivati svoj svemirski brodić boljim i jačim laserima ili pratećim raketicama. No, sve te promjene naoružanja neće se pretjerano osjetiti "na terenu". Šteta.

JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA



POTRAŽITE NA SVIM KIOSCIMA

BeatMania

Ne znam jeste li primjetili, ali Konami je čest gost u našoj rubrici "I TO JE IGRA"

PIŠE Vedran Sandić

BEATMANIA

proizvođač KONAMI
izdavač KONAMI
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr SIMULACIJA DJ-A
broj igrača 2
platforma PLAYSTATION

Memory Card Dual Shock Analog

Samo prije nekoliko brojeva u ovoj sam rubrici recenzirao Konamijevu simulaciju pecanja, a već sam u ruke dobio novi "egzotični" proizvod iz njihove tvornice čudesa. Odmah na početku pomislio sam koliko su ti Japanci čudan narod. Da kojim slučajem PSX izlazi u Japanu, a ne u Europi, ovoj igri nikako ne bi bilo mjesto u rubrici "I to je igra". Zanemarimo li Konamijeve arkadne aparate glazbene tematike, kojih su prepuni japanski centri zabave, u Japanu upravo izlazi treći nastavak *BeatMania* serijala. Tu treba napomenuti da je u najavi i *DrumMania 2nd Mix* - u kojem ste u ulozi bubnjara (pogledajte izvještaj iz Tokija u jednom od prošlih brojeva, pa ćete vidjeti vašeg i našeg omiljenog urednika Darija kako udara po bubnjevima), na tržištu su i dva naslova *Pop'N Music*, jedan s mjuzom iz Disneyjevih crtića, a drugi pokriva japanske anima crtiće, a u najavi je i igra poprilično zanimljivog naziva - *Bepoppin' Poppin'Toppin* - koja će imati isti stil igranja kao i *BeatMania*. Igra je izašla i za druge platforme, N64, Dreamcast, pa čak i GameBoy Color, i to net verzija!. Možete se preko telefonskog adaptera i mobitela spojiti s bilo kojim drugim korisnikom ili na *BeatMania* server te skinuti najnovije stvari. Iz svega ovog vidljivo je da u Japanu Konami *bere* golemu lovu.

POKUŠAJ PRODORA NA AMERIČKO TRŽIŠTE

Napokon je Konami odlučio pokušati osvojiti još jedno golemo tržište. Odmah napominjem da nije riječ o japanskim skladbama, nego su u igri nama bliske pjesme. Čim sam startao igru, bio sam ugodno iznenađen prošlogodišnjim hitom "Sing It Back". Da sad ne nabrajam ostale, riječ je o više-manje poznatim pjesmama koje smo svi čuli, a s obzirom na količinu stilova koji su obuhvaćeni (pročitaj okvir), svatko će pronaći nešto za svoj gušt. Zanima vas kako se to igra? Stvar je više nego jednostavna. Na pozadinsku glazbu morate "umiksati" svoje sampleove. Na raspolaganju vam je 5 tipki za sampleove + 2 za scratch. Na lijevoj strani ekrana vidite klavijaturu i gramofon, a odozgo vam silaze note. Svaka nota je na jednoj od onih 7 tipki te je potrebno pritisnuti određenu notu u određenom trenutku. Možda vam zvuči kompliciran, ali sve se svodi na Parrapa stil igranja. Dok stišćete gumbe u ritmu, sve je O.K. Na sredini ekrana ispod prozora u kojem se vrti spot (kojih se baš nećete nagledati jer ćete buljiti u note) nalazi se progress bar i sve dok je on u crvenom, prolazite kao DJ, u protivnom

ZBIRKA PLOČA

U *BeatManiji* je ponuđena uistinu najrazličitija glazbena ponuda (kako bi trgovci rekli, "od igle do lokomotive"). Slijedi popis ponuđenih ploča, iz čijih se naslova vidi kojem žanru glazbe pripadaju: classic garage, break beat, vibe, electro house, trance, techno, euro house, pop, jazz funk, groove, theme tune (ovo je glavna tema iz *Metal Gear Solida* - ludnica), balearic anthem, rave, gangster breaks, minimal techno, jazz...

You're History. U igri će vam DJ Konami jako dobro objasniti kako se to radi. Mada će vam se namještena kombinacija tipki činiti nelogičnom, nemojte je mijenjati jer je najpraktičnija na težim nivoima, kad je potrebno pritisnuti više tipki odjednom. Ljubitelji glazbenog žanra na PSX-u (kojima i sam pripadam) će nabaviti igru bez obzira što ja napisao jer je malo takvih naslova na našem tržištu, a onima koji to žele tek postati preporučujem neka počnu s nekom drugom igrom jer je *BeatMania* iznimno teška već na početnim nivoima, dok je na Hardu gotovo nemoguća. ⊗

Insert iz legendarne igre Scramble, ne nije to igra u igri, nego se Scramble pojavljuje u obliku spota

KONAMI je uz ovu igru izbacio i originalni kontroler. Pa tko voli, nek' izvoli.

Japanci su "totalno zapaljeni" za ovu vrstu igara, napokon se pružila šansa i ostatku svijeta da provjeri što je tu tako dobro

MIŠLJENJE

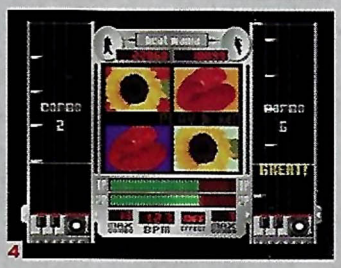
BUDUĆNOST	5
IDEJA	7
ZANIMLJIVOST	7

Iako je igru "vrlo teško" igrati na običnom kontroleru, ipak bih je preporučio svim ljubiteljima glazbenog žanra

1

2

3



4

[1] Na središnjem se dijelu ekrana vrte poprilično zanimljivi spotovi, ali s obzirom na količinu nota koje vam dolaze, nećete ih se baš previše nagledati **[2]** SELECT tipku možete iskoristiti za uključivanje različitih efekata, a jesu li aktivni, vidite ispod ekrana na kojem vam se vrte spotovi **[3]** Ponekad je toliko teško da jednostavno ne stignete pritisnuti sve tipke, jedino ako niste Superman **[4]** Velika crta ispod ekrana sa spotovima je indikator uspješnosti; sve dok ga održavate u crvenom, vi ste DJ

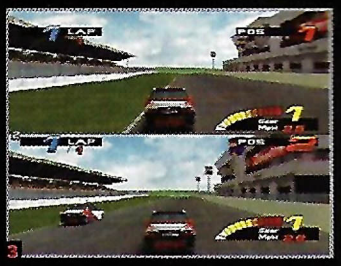
Vaši podaci su suviše važni da bi se njima igrali!

Revolucionarna reflex tehnologija koju koristi samo TDK izdvaja njihove CD-R -ove iz gomile ostalih. Reflex tehnologija pridonosi besprijekornoj pouzdanosti pri snimanju, kompatibilnosti sa svim rekorderima na tržištu, većoj otpornosti na vanjske utjecaje i dužem vijeku trajanja.
Novi model CardFlex je iste kvalitete, ali drugačijeg dizajna omotnice. Ovaj model koji ima nekoliko različito dizajniranih index kartica pruža korisniku mogućnost odabira omota po vlastitoj želji.

TDK®
at the heart of it

KVARK
PREDSTAVNIŠTVO ZA REPUBLIKU HRVATSKU
Trg Kralja Tomislava 19, 10000 Zagreb, CROATIA
Tel.:++385 1 48 11 133, Fax.:++385 1 49 22 280
E-mail: prodaja@kvark.hinet.hr, www.kvark.hr

[1] Ovaj pogled je ipak pružao najbolju vidljivost, a po nekima je i najrealniji jer dok vozite, ne gledate volan i instrument ploču nego cestu ispred sebe [2] Spektakularni sudari i okretanja na stazi su više nego redovita pojava u *Toci*. Naravno da ste uglavnom vi krivac za sve [3] U ponudi je i utrkivanje udvoje. Nažalost, sudjelovanje drugih automobila kojima upravlja CPU omogućeno je tek u *Toci 2* [4] Pogled kamerom koja se nalazi na vozačevoj glavi pružio je novu dozu realnosti



TOCA Touring Car Championship

Toca je bila prva prava Playstation simulacija vožnje. Izostavimo li, dakako, _Formulu 1_

PIŠE Vedran Sandić

Na stazama na kojima pada kiša stvarno ste morali biti oprezni s kočnicom jer je svako naglo kočenje rezultiralo i okretanjem po stazi

Igrač se morao priviknuti da je u *Toci* volan na krivoj strani

Oštećenja na automobilu su bila vidljiva, a i utjecala su na njegovo ponašanje na cesti

Mislim da bi se *Formula 1* i mogla izostaviti jer je to ipak neka druga priča, a i bolidi su "za odlikaše", nije ih moguće vidjeti u našem običnom svijetu. *Toca* nam je ponudila "prave" cestovne pile s kojima se susrećemo svakodnevno (ili bi možda bilo bolje reći da sa zavišću gledamo kako prolaze pokraj nas). *Peugeot 406, renault laguna, audi A4, volvo S40, vauxhall vectra, ford mondeo, honda accord* i *nissan primera* su pile koje su se 1997. natjecale u prvenstvu tjuniranih automobila. Svi auti su vjerno preneseni u igru zajedno sa svim službenim stazama na kojima se prvenstvo vozilo. Moram napomenuti za one koji su možda zaboravili da u to vrijeme nije bilo ni *Gran Turisma* ni *Colina*, tako da smo bili šokirani dozom realnosti koju nam je *Toca* ponudila. Šesnaest automobila na stazi, svi s ciljem da prvi prođu kroz ciljnu ravninu i napokon, pogled iz kabine koji nam je jasno predočio kako se zapravo u svoj toj gužvi i brzini jednostavno ništa ne vidi i koliko je potrebno vještine i koncentracije da uopće završimo utrku. Da smo stazu morali znati na pamet, zajedno sa svim zavojima i maksimalnim brzinama s kojima ih možemo svladati, da i ne pričam. Stil vožnje je bio nešto sasvim novo i nije prolazio onaj recept "samo po plinu, na ulasku u zavoj po kočnici, pa opet po plinu da te "izvuče" iz zavoja". Naglo kočenje na ulazu u zavoj uvijek je završavalo gumama pokraj zavoja tako da smo morali spustiti brzinu na ravnini prije zavoja da bismo ga uspješno savladali. Naravno da je to bilo vrlo teško jer nismo bili sami na stazi, a i protivnik bi nas izgurao s nje čim bismo mu za to pružili priliku. Dobro, mogli smo i mi njega izgurati, ali uz određenu dozu opreza jer za pretjerano divljanje i iživljavanje nad protivnicima slijedila je diskvalifikacija. Stupanj realnosti je bio toliko velik da su nam ljudi iz Codemastersa priuštili i okretanje automobila po travi u trenucima kad bismo nakon izleta sa staze i zaustavljanja na travnatoj površini pokraj staze bijesno pritisnuli full gas da bismo se vratili ponovno na stazu - ipak su to nabrijane pile, k tome najčešće sa slick gumama za asfalt. Posebno je zanimljiva priča o tome što se događalo kad bismo usred utrke, vozeći 200 i više na sat, nakon naguravanja s protivnicima i izguravanja završili na travi. Stvarno je bila potrebna spretnost i sposobnost, ali i sreća, da bismo se neozlijeđeni vratili na stazu. Još jedan od posebnih užitaka koje nam je *Toca* ponudila bili su spektakularni masovni sudari koje smo poslije mogli pogledati u reprizi, iako to nije obuhvaćalo cjelovitu reprizu utrke.

Stavite li danas igru u Playstation, odmah je jasno da ju je, što se tiče audio-vizualnog dojma, vrijeme pregazilo. Ali, to nije ni bila bit *Toce*, makar je u svoje vrijeme izgledala odlično. Igrivost i osjećaj realnosti i dandanas su na zavidnoj razini i mogu vam reći da sam se "s guštom" prisjetio kako je sve zapravo počelo. ⊗

ARKADNI ELEMENT USRED SIMULACIJE

Ono što me najviše smetalo kod *Toce* i što ovdje napominjem, mada možda i ne bih trebao jer je riječ o RETRU, je činjenica da Codemasters uporno provlači kroz sve svoje fenomenalne simulacije vožnji (*Toca 1* i *2*, *ColinMcRae 1* i *2*) jedan "mali" arkadni element. Naime, morate završiti minimalno na šestom mjestu da biste mogli napredovati na iduću stazu. U protivnom vam slijedi dobro poznati GAME OVER iz arkadnih vožnji. Ako je simulacija, onda je simulacija pa makar bili "uvjerljivo" šesnaesti na kraju prvenstva. Nažalost, ni novi *Colin* nije pošteđen tog "bisera".

SONY: COMPACT AV SYSTEM

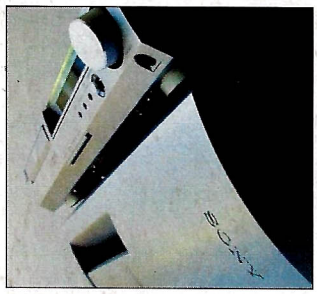
Sve u jednom

Jednom riječju, Compact AV System vam pruža sve što ste ikad željeli

PIŠE Ivan Bolkovac

PROIZVOĐAČ	SONY
CIJENA	5.190 KN
U HRVATSKOJ	RENOPROM
UPORABLJIVOST	SVE
KORISNOST	IZNIMNA

GOOD	sve
BAD	obzirom na sve - ništa



Moram priznati, bio sam vrlo uzbuđen kad sam čuo što će se naći na mom stolu za testiranje. Zagolicat ću vam maštu... Zamislite uređaj s kojom ćete moći (gotovo) sve - gledati filmove, slušati CD-e, radio - jer nećete dobiti samo uređaj nego i pojačalo sa zvučnicima. Jednom riječju, Compact AV System vam pruža sve što ste ikad željeli. Krenimo redom...

Ljubav na prvi pogled...

Doteglivši kutijetinu s već spomenutim uređajem doma (hvala, Dario), nisam se mogao načuditi jednostavnosti njegove instalacije. Otvoriti kutiju bio je zapravo najteži korak u cijeloj priči. To zaista moram naglasiti. Kad sve uredno spojite (otprilike pet minuta vremena), možete odmah početi uživati, naravno, ako ste prije toga nabavili koji DVD film. Pošto ih već ima gotovo u svakoj videoteci, to ne bi trebalo predstavljati problem.

Što sve nudi...

Kao što sam već rekao, u ovaj je paket uključen DVD reciver u koji su ugrađene sve funkcije za instant zabavu. Kao prvo, predujvet je Dolby Digital dekoder. Sljedeće je moćno pojačalo i šest zvučnika (pet satelita i jedan *subwoofer* - svi po 30W). Tu je također i "običan" Dolby Pro Logic dekoder koji će vam omogućiti besprijekoran zvuk i s vaših videokaseta. Dakako, da biste to mogli, potreban je i videoulaz na reciveru, a kako su na ovome dva, mislim da s te strane ne bi trebalo biti većih problema. Jedina loša stvar je što uređaj nema SCART priključke nego samo obične činč (video i audio). Što se tiče spajanja na televizor, to možete izvesti

PLUG 'N' PLAY

Za ovaj izraz su zasigurno čuli svi koji imaju bilo kakvih iskustava s računalima - obično lošijh, naročito ako je riječ o Windowsima :). Međutim, ovdje je ta uzrečica ("uključi i igraj") dobila pravi smisao. Doista mogu reći da još nisam doživio ovako laku instalaciju bilo kakve tehnike. Sve je označeno bojama i tako je intuitivno napravljeno da bi je mogao dovršiti i kakav klinac. Kad sve spojite, (a kabeli NISU prekratki), sustav će proraditi trenutačno - trebate samo ubaciti disk - jer se sva "podešavanja" obavljaju automatski. Ako i hoćete nešto mijenjati, tu je izvrstan priručnik (nažalost, ne na hrvatskom jeziku) kao i intuitivan OSD (on screen display). SVE stvarno radi...

BLAZE HYPER MOUSE

Blazeov glodavac

Ovo je još jedan pokušaj da se s trona zbaci najbolji. Blaze će se za to ipak morati malo više potruditi...

PIŠE Ivan Bolkovac

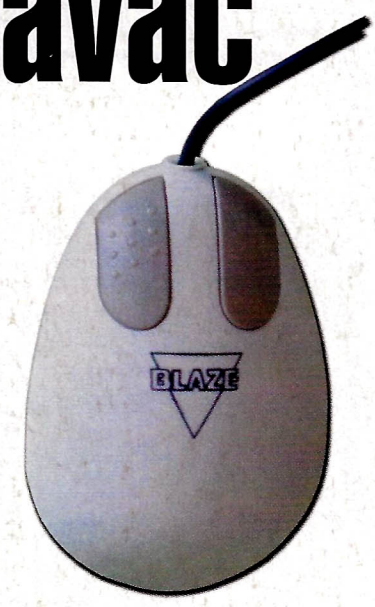
PROIZVOĐAČ	BLAZE
CIJENA	168 KN
U HRVATSKOJ	ZOLA, 01/652 6755, 309 5153
UPORABLJIVOST	MOUSE COMPATIBLE
KORISNOST	SREDNJA

GOOD	Izgled
	mouse pad
BAD	nedostatak preciznosti i osjetljivosti

Čim sam ga dobio na testiranje, istog je trena osvojio moje simpatije zbog privlačnog izgleda i činjenice da mousepad dolazi zajedno sa njim. Paket ne sadrži nikakve upute, ali one jednom mišu i ne trebaju. Kao što sam već rekao, lijepo je dizajniran. Simetričan je pa je pogodan i za dešnjake i za ljevake. Tipke su vrlo mekane, a lijeva ima na sebi izbočenja (da ih ne biste zamijenili?). Samo tijelo je vrlo ergonomično i dobro leži u ruci. U kompletu dolazi i omanji mousepad (kod mene je bio plave boje) s velikim Blazeovim logom koji izgleda vrlo dobro, ali je premali zbog male osjetljivosti miša.

Blaze Vs. Me

Mišića sam iskušao na nekoliko igara i ne radi "baš onako kako se to od njega očekuje". Prvo sam ga koristio u *Quakeu*, gdje se i nije pokazao previše korisnim zbog svog nedostatka osjetljivosti i preciznosti. Za jedan okret trebate ga sumanuto povlačiti po podlozi i nekoliko puta, a nišan vam u žaru borbe ode ili previše lijevo ili previše desno. Koristio sam ga također i na *Warzoneu 2100* i *Warhammeru: Dark Omen*, gdje je pokazao iste simptome. U *Warzoneu* je dobro skrolao ekran, ali mu je za upravljanje jedinicama nedostajalo osjetljivosti i preciznosti. *Pointer* je stalno kasnio za mojim pokretima, a njegovo je pomicanje bilo izrazito sporo, no još uvijek igrivo. U *Dark Omenu* se pokazao najosjetljiviji, ali uz već spomenuti nedostatak preciznosti i osjećaj plutanja. Sve u svemu, mogu reći da je ovo miš za one malo manje zahtjevne kao i za one koje vole igrice nešto sporijeg tempa gdje vrhunska preciznost i osjetljivost nisu od presudne važnosti. Što se mene tiče, Sonyjev *mouse* je još uvijek No 1. ⊗

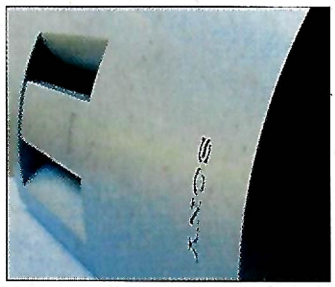


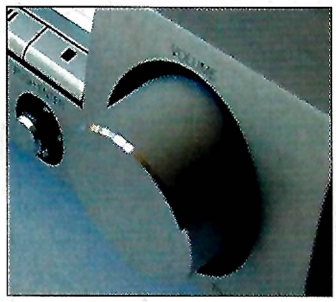
atraktivan, a najviše se ističe LED dioda koja signalizira je li uređaj uključen ili u *stand-by* modu. Display mu je skriven ispod debele staklene pločice i predviđen je za dosta nisko postavljanje tako da iz donjeg kuta nije posebno vidljiv (ako je visoko na polici), a moguće ga je i ugasiti (dimmer) ako smeta pri noćnom gledanju filma. Sve funkcije su vidljive i dosta je pregledan s obzirom na veličinu. Tipkica na uređaju nema previše pa se možete lako snaći, a kroz DVD izbornike se krećete pomoću malenog joysticka koji bitno olakšava stvar. Zvučnici su priča za sebe. Srebrne su boje kao i reciver, a zvuk im je izvrstan. Svi su sateliti isti i u svojih pola kilograma kriju 70-milimetarski srednjotonac. Za pravi kinodoživljaj se brine *sub* koju u svojih 4.5 kg i 18 cm krije dovoljno basova da vas dobro protrese (a i vaše susjede ;). Svi zvučnici su bas refleks konstrukcije i impedancije 3 oma. Što se tiče daljinskog upravljača, tek ćete s njim otkriti sve mogućnosti sustava - možete podesiti zvučne efekte, udaljenost zvučnika, glasnoću (posebno za središnje, prednje, *surround* zvučnike, kao i za *sub*). Tu su još mnoge funkcije, no njih ćete sami morati otkriti. Jedino bih još spomenuo ekvilajzer s nekoliko modova (jazz, game...) kao i dva virtualna *surround* moda ("stvaraju" prividne zvučnike iako ih baš i nisam zamijetio).

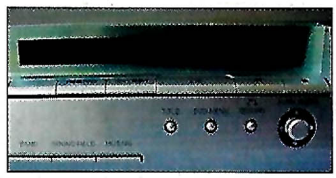
pomoću već spomenutog videoulaza (SCART adapter je uključen u paket) ili S-VHS ulaza. Sam reciver je prilično nizak i vizualno vrlo

PSX NA DOPINGU

To je bio izazov kojemu jednostavno nisam mogao odoljeti... Ne spojiti i ne iskušati PSX i igre u Dolby Surrounduu (npr. Colony Wars ili pak Gran Turismo) učinilo mi se kao neoprostiv grijeh. I mogu reći da se nisam pokajao. Basovi su uistinu zastrašujući (katkad čak i prejaki), a nikad neću zaboraviti zvuk prelaženja rizola u GT-u. Duboko i nadasve tresuće. Uistinu fenomenalno!





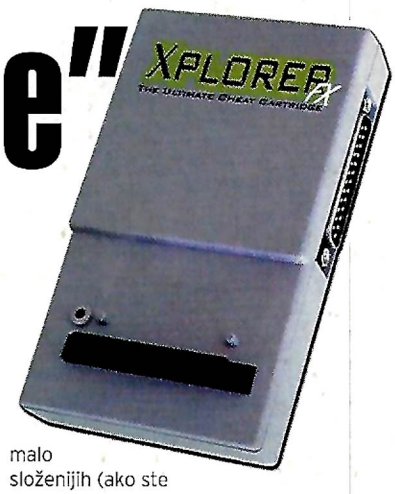


Kako radi...

Mogu reći da je ovaj uređaj ispunio gotovo sva moja očekivanja, naročito u vezi zvuka. Na tom se polju osobito pokazao izvrstan sub čiji su basovi uistinu razarali, a ni ostali dio zvučnog spektra nije bio loš, dapače. Što se tiče slike, ona je kakva i treba biti slika s DVD-a - odlična. Možete, također, birati i format prikazivanja (tiče se i filma koji trenutačno gledate) - widescreen ili obični, što ovisi i o vašem televizoru kao i ukusu. Gledao sam Blade Runnera, Matrix, Smrtonosno oružje 4... i svi su radili kako sam očekivao - odlično. JEDINO što se uređaj znao koji put resetirati dok sam birao titlove. Na kraju moram reći da je ovo uistinu izvrsno rješenje za sve što vam treba za kućno kino, a i niej ni tako skupo (oko 1300 DM). Nije *high end*, ali PRAŠI! *Go for it!!!* ⊗

BLAZE XPLORER FX

Varanje za "amatere"



Blaze je pokazao kako misli i na nas "amatere" izdavši okljaštrenu inačicu svog Xplorera (PRO inačice)

PIŠE Ivan Bolkovac

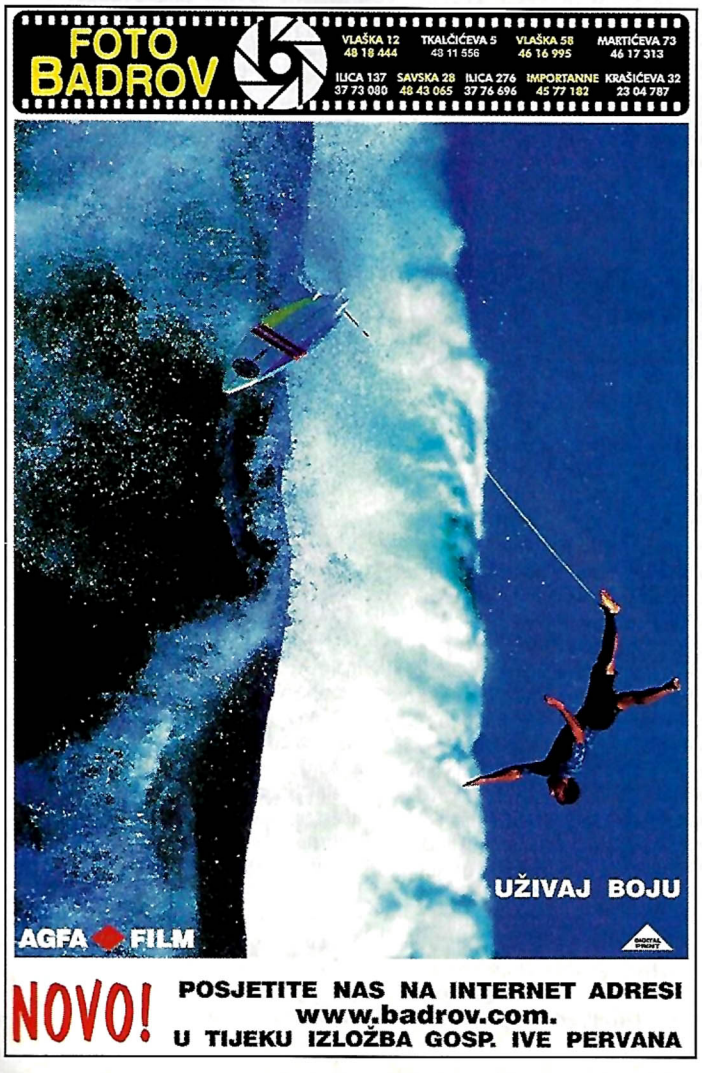
PROIZVOĐAČ	BLAZE
CIJENA	331 KN
U HRVATSKOJ	ZOLA, 01/652 6755, 309 5153
UPORABLJIVOST	SVE
KORISNOST	ZA VARALICE - VELIKA

GOOD	korisno
BAD	ili baš i nije

Prije nekoliko brojeva sam opisao PRO inačicu ovog izvrsnog *cheat cartridgea* (još uvijek sam pod dojmom), a sada sam na testiranje dobio malo manje profesionalnu inačicu istog sustava. Glavna je razlika u nedostatku *X-assist* modula (ono čudo s LCD zaslonom), a glavni je modul ostao isti. Sve funkcije koje ima prethodnik "profić" ima i "amater", jedino što traženje kodova neće više biti onako bezbolno. Ovdje je sve to relativno primitivno, ako tako mogu reći, no ne znači da je loše, dapače...

X-što?

Za one koji za ovaj sustav još nisu čuli reći ću da je to modul koji se priključuje u paralelni port PSX-a (serija 9xxx ga nema - osim ako ga sami ne napravite) i omogućuje varanje gotovo u svim PSX igrama. Kompatibilan je s *Action replay* kodovima, a od dodatnih mogućnosti nudi skidanje kodova s Interneta, *upgrade* preko CD-a ili *memory carda*, a moguće je i povezivanje s PC-jem preko X-linka, gledanje animacija i slušanje zvukova u igrama. Da sve ne bi ostalo "samo" na tome, tu je i memorija od 8MB za spremanje vaših pozicija s *memory cardova*, kao i konfigurabilno sučelje. Na izbor imate (u početku) oko 2000 kodova (nažalost, ne i za najnovije igre), a možete stvarati i vlastite. Upravo je pri tom postupku uočljiva najveća razlika ovog modela u odnosu na PRO inačicu. Naime, pošto ovdje nemate *X-assist*, igru morate prekinuti pomoću *in-game* izbornika i zatim u njemu podešavati postavke za traženje kodova. Mogu se naći kodovi za sve, od onih najjednostavnijih (životi, energija...) pa do malo složenijih (ako ste dovoljno uporni). Upravo je to najveća korisnost ovog sustava. Nije mi se jedino svidjelo što je slika znala "ispasti" iz ekrana nakon učestalijeg korištenja *in-game* izbornika, ali to i nije baš tako velika zamjerka jer sumnjam da se možete uživjeti u igru dok tražite kodove. Nije da je slijepo potrebno, ali ako volite varati, mislim da je ovo jedno od kvalitetnijih rješenja (a i cijenom je mnogo prihvatljivije nego PRO inačica). ⊗



VELEPRODAJA

Euro-Val

Zagreb, Mirna 11

tel. 250-238

fax. 269-868

MALOPRODAJA

Euro-Val

Elektronika

Zagreb, Vlaška 70

tel. 4557-407

fax. 4557-408

Ace Combat 3	324
Air Combat 2	162
Ana Kurnikova	265
Ape Escape	265
Attack of Saucerman	265
Barbies World	162
Bugs Life	244
Buster and Beanstalk	243
Chocobo Racing	333
Colony Wars 3	324
Cool Boarder 2	162
Cool Boarder 3	243
Cool Boarders 4	324
Crash Bandicoot 2	162
Crash Bandicoot 3	220
Crash T.R. + Multi T.	468
Destrega	265
Ergciz	396
Final Fantasy VII	162
Final Fantasy VIII	396
Formula 1/ 97	162
Formula 1/ 98	288
Formula 1/ 99	324
Global Domination	265
G- Police 1	162
G- Police 2	288
Gran Turismo	162
Gran Turismo 2	324
Gran T. 2 + Memory C	378
Hercules Featuring	162
Kingsley Adventure	162
Kurushi Final M.B.	288
Lemmings	184.5
Magical Tetris	288
Medievil	288
Mickey's Wild Adven	162
Mulan Story	288
NHL Face Off 2000	243
Omega Boost	265
Pac-Man World	198
Pandemonium	162
Point Blank 2	265
Porsche Chall.	162
Psybadek	243
Rally Cross 2	243
Retro Force	265
Ridge Racer Type 4	162
Rollcage Stage 2	324
R Type Delta	265
Running Wild	220
Sahdow Madness	324
Space Debris	324
Spyro the Dragon 2	288
Speed Freak	265
Speed Freak + Multi T.	468
Star Ixom	324
Syphon Filter	265
Syphon Filter 2	324
Tarzan	265
Tekken 2	162
Tekken 3	162
This is Football	288
This is F.+ Multi Tape	399
Time Crisis	162
Tiny Tank	324
Um Jammer Lammy	243
V-Rally	162
Wild Arms	243
Wipout 3	288
Wipout 3 + Memory C.	324
X - Files	288

Legalni distributeri PSX software-a za videoteke i igraonice

EURO-VAL

GUILLEMOT COMPACT RACING WHEEL

Volan (pre)malenih dimenzija

Sjećate li se Ferarrijevog volana opisanog prije nekoliko brojeva? Da? Upoznajte njegovog malog brata.

PIŠE Ivan Bolkovac

PROIZVOĐAČ	GUILLEMOT
CIJENA	499 KN
U HRVATSKOJ	CONTINUUM, 01/4872 313
UPORABLJIVOST	VOŽNJE
KORISNOST	SREDNJA, ZA DJECU VELIKA

GOOD	kvaliteta izrade
	povratna sila
BAD	veličina

net.connect

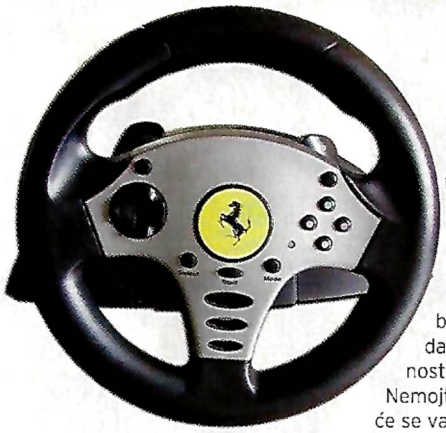
www.guillemot.com

Primivši majušnu kutiju u ruke, nisam mogao vjerovati da je unutra volan?!? "Ovi" znaju uistinu dobro pakirati ili je volan uistinu minijaturan? No dobro...

Veličina (ni)je važna.

Small is Beautiful! - slogan je ovog volana i uistinu mu pristaje. Dizajnom je potpuna kopija starijeg brata, u veličini i još ponečemu. Kao prvo, iza volana ne postoje četiri nego dvije poluge tiptronic mjenjača (nedostaju mu analogne poluge gasa i kočnice). Stilski izrađen D-pad zamijenjen je konvencionalnijim i (ipak) funkcionalnijim, a takve su ovaj put i tipke - razlikuju se po boji, a ne po znakiću. L2 i R2 su također sprijeda, nadomak vašeg palca i s jedne i s druge strane.

Volan se na stol pričvršćuje jednako kao i prethodnik, tj. pomoću metalne poluge i plastičnog vijka. Bilo koji drugi položaj je vrlo neudoban, da ne kažem - nemoguć (naročito na koljenima), stoga ako nemate stol u blizini... Istina je, volan je prilično lagan, ali ne i krhak. Iako je manji od većine recenziranih, imam osjećaj da je od većine njih čvršći. Papučice



su mu dosta male, izgledom gotovo jednake Thrustmasterovim (opisan u 4. broju) i vrlo kvalitetno izrađene. Kočnica je malo tvrđa od gasa, a jedina je zamjerka, kao i svemu ostalom, veličina. Spajaju se preko "mouse" kabela na kabel koji izlazi iz volana. Konektori se mogu učvrstiti pa nema straha od gubitka kontakta. Od funkcija, postoji *digital*, *analog* i *negcon* mod. Standardno.

Hmmm... ili možda je.

Uistinu sam se veselio ovom volanu, nadajući se da će pružiti barem pola onog doživljaja što ga je pružio stariji brat. Ali ništa... premali je da bi pružio doživljaj i realnost kakvu danas tražimo.

Nemojte me krivo shvatiti, možda će se vama volan svidjeti, ali za mene je jednostavno premali. Jesam li spomenuo da neće pružiti osjećaj trešnje? Ne? E, pa neće! A što se tiče papučice gasa i kočnice, to je korak unatrag jer sam se navikao na komfor većih modela. Pošto ih ne držite petama, koji put znaju pobjeći u žaru vožnje. Zbrojim li sve, moglo bi se reći da je ovo ponajprije volan namijenjen djeci i onima koji su stalno u pokretu pa im je presudna veličina (ako takvih ima). Za one malo veće, svu kvalitetu izrade zasjenit će premale dimenzije. ⊗

GUILLEMOT SHOCK2 INFRARED CONTROLLER

"Daljinski" za PSX

Bilo je samo pitanje vremena kad će se ovako što naći i na mom stolu. Jedna žica manje. Hvala Bogu...

PIŠE Ivan Bolkovac

Jedna od nevolja koju susrećemo u svakodnevnom životu jesu žice. Posvuda su. Kao paraziti se provlače i u najskrovitije kutke našeg doma izazivajući česte padove i spoticanja, a mučna prespajanja da i ne spominjem. Kako bi svijet bio lijep bez žica...

Bežični kontroler

Moram priznati da je ovo jedan od ljepših kontrolera kojim sam igrao u posljednje vrijeme. Napravljen je od specijalne plastike, a rukohvati su obloženi gumom - *feeling* je odličan, a kontroler ne skliže u rukama. Budući da je dosta robustan, bilo mi je malo teže stisnuti R i L tipke straga i istodobno upravljati s oba *sticka*. Doduše, ja imam prilično kratke prste, možda oni dugoprsti neće imati takvih problema. Tipke i Dpad su vrlo dobri, jedino što su tipke možda malo preglasne. *Start* i *select* se nalaze u sredini zajedno s *mode* i *turbo* (može se pridružiti svakoj tipki posebno) tipkama, odmah ispod 3 LED diodica koje signaliziraju sve što treba. *Stickovi* su od plastike, što mi se baš i ne sviđa jer se tako više kližu, no od funkcija imaju *Digital*, *Analog* i *Negcon* pa ćete ih moći koristiti i u *Ridge Raceru*. L i R tipke su vrlo velike i konstruirane tako da je optimalan smjer pritiskanja (L1 i R1 se stišću prema "unutra") vršcima prstiju. Komunikacija s PSX-om se odvija pomoću infracrvenog odašiljača i prijamnika u obliku kutijice koji se utakne u PSX u sklopu kojeg je prekidač A/B kao i kontroler, a služi zato da se mogu "priključiti" istodobno dva kontrolera. Kontroler koristi 4 AAA baterije (koje također dobivate u paketu) čiji vam rok trajanja ne bih znao precizno reći.

I još malo više

Igrati pomoću ovog kontolera ponekad je bila prava gnjavaža. Kao prvo, prijamnik koji se priključi na PSX je za milimetar niži od razine na kojoj leži PSX pa ga podiže. Vidim da je u prvom redu konstruiran tako da stoji na rubu police, što zahtijeva sama bit IR prijenosa - otvoreno vidno polje. Kao drugo, morate paziti kuda upirete kontroler jer kad jednom izgubite vezu, neće se sama od sebe vratiti nego ga morate ponovno priključiti, što je velika gnjavaža. Što se tiče ostalih zadaća, ponaša se kao svaki malo bolji (i teži) kontroler za PSX. Ako ne volite žice, a PSX vam stoji na polici, preporučujem vam ga. ⊗

PROIZVOĐAČ	GUILLEMOT
CIJENA	325 KN
U HRVATSKOJ	CONTINUUM, 01/4872 313
UPORABLJIVOST	SVE
KORISNOST	VELIKA

GOOD	ergonomija, dobar osjećaj
	gumirani rukohvati
BAD	koji put izgubi vezu

net.connect

www.guillemot.com

CHEATS

Urban Chaos

Kaže *Mario* da njemu radi drugačija šifra od one objavljene u Nevenkinom tekstu, ali mu zato radi kombinacija: L1 R1 ► START SELECT ■

Championship Bass

Upišite ovo kao svoje ime za sve nivoe: EVpUyYy18VoE

Coolboarders 4

Upišite ovo kao svoje ime:
ICHEAT sve planine i pro bordersi
NEWHILL skrivene planine

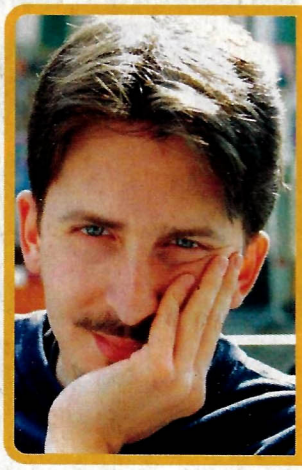
TEST DRIVE 5

Upiši ovo kao svoje ime:
VRSIX murja te lovi,
RONE svi auti,
NUTS svi nivoi

LMA Manager

Evo i odgovora *Svabi* na pitanje o ovoj igri. Sve šifre upisuju se kao vaše ime, a kad točno upišete, čut ćete uzvik navijača:
IVOR INVINCIBLE
pobjeda u svakoj utakmici
KING MIDAS
£500 milijuna
DRY DRY DRY
sunčano vrijeme
FACTOR 25
uvijek sunčano vrijeme
WET WET WET
kišno vrijeme
QUICK DRY CEMENT
brza izgradnja stadiona
WITCH DOCTOR
brzo liječenje ozljeda
MARTIAL ARTS
igrači u ninja odjeći za vrijeme ponovljene snimke
THE BEST
vještine igrača na 90 %
NORTH AND SOUTH
svaki će se igrač pridružiti tvom klubu

Prokletstvo e-maila



Otkako smo objavili našu e-mail adresu (psx_helpline@janus.hr) mailovi nam sve češće stižu, ali se pojavio i jedan problem. Naime, htjeli biste da vam odmah i odgovorimo "kako ne biste čekali mjesec dana do sljedećeg PSX-a". A to neće ići. Jer kao prvo - onda su oni koji pišu obična pisma u nepovoljnijem položaju jer njima sigurno nećemo odgovoriti (papirna pisma su skuplja i sporije stižu - treba ih napisati, zalijepiti omotnicu i marku, otići do sandučića...) prije sljedećeg PSX-a, a kao drugo - ipak smo mi (zasad) papirnati, a ne web-časopis i primarna nam je metoda komunikacije s vama ovo što držite u ruci (bar se nadam da to držite u ruci). Žao mi je što zbog toga morate čekati na odgovore malo dulje, no bilo bi mnogo teže (i uzelo bi više vremena) cijeli mjesec odgovarati na vaša pisma jedno po jedno, umjesto odgovoriti na sva odjednom na ovih nekoliko stranica.
Kad smo to riješili, preostaje mi samo da počnem odgovarati na vaša pisma kojih se (što elektroničkih, što papirnatih) nakupio popriličan broj. A i tablica stalno raste pa ćemo uskoro opet morati smisliti neku redukciju. No, time ćemo se baviti nakon ljeta. Na kraju bih vam još samo želio skrenuti pozornost na igru koja je prva dostiga brojku od 20 glasova na našoj ljestvici - triput bravo za *Resident Evil!* Naravno, rješenje je tu - iz pera vrijednog Kreše, koji se samo za vas potrudio igru ponovno proći s oba lika (za 3 sata 3 minute i 34 sekunde).

Bero

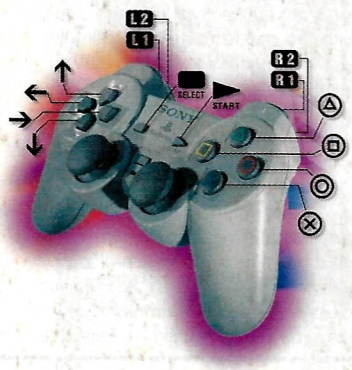
LEGENDA

Oznake u tekstu

→←↑↓
► START SELECT ■
○□×△
L1 L2 R1 R2

odnose se na odgovarajuće tipke kontrolera.

Znak "+" je između tipki koje treba pritisnuti istodobno.



TABLICA NAJTRAŽENIJIH RJEŠENJA

Igra	Glasovi
Resident Evil	20
Broken Sword	17
Shadowman	16
Tomb Raider 2	13
Blood Omen: Legacy of Kain	13
Tomb Raider 3	10
Resident Evil 2	9
Toy Story 2	9
Clocktower 2	6
Colony Wars: Red Sun	6
Hard Edge	5
Echo Night	5
Special Ops	4
Ten Chu	4
Alone in the Dark 2	4
Tomb Raider	4
Final Fantasy 7 - sitnice i tajne	3
Warhammer: Dark Omen	3
Spyro 2	2
Alundra	1
Vampire Hunter D	1
Eagle One	1
Azure Dreams	1
Sentient	1
Eliminator	1
Crusaders of Might & Magic	1
Quake 2	1
Clocktower	1

FROGGER 3D

Kaže Darko da neće šifre, nego pomoć za ovu igru. Da vidimo što mogu učiniti za njega.

Ako nisi znao, sa SupeJumpom možeš skakati preko nekih protivnika. Kad jašeš na kornjači, dobro je gledaj, jer daje mali znak malo *prije* nego će zaroniti. Sposobnost bačvi da te odbace sa strane kad na njih skočiš, možeš iskoristiti u svoju korist. Pčele je najbolje izbjegavati tako da se skriješ iza drveta.
Kad igraš u multiplayer modu, svoj Power Croak iskoristi u trenutku kad protivnici jašu na balvanu prema rubu ekrana.
Na trenutak ćeš ih paralizirati - što će biti sasvim dovoljno.

EHRGEIZ

Pita Marlena postoje li trikovi za ovu igru. Kako ne, evo ih.

Za PERFECT rang moraš pobijediti protivnika s punim HP-om i Powerom.
Za EXCELLENT rang moraš pobijediti protivnika s punim HP-om i Powerom u manje od 15 sekundi.
Da otključaš EXTRA OPENING FMV, završi igru s Godhandom, Lee Shuwenom, DASHER Inobaom, Sasukeom i PRINCE Naseemom.
Da dobiješ FFVII ENDING FMV, završi igru sa Sephirothom.
Za odabir alternativnog kostima lika, drži ↑ pri odabiru lika.
Za borbu protiv Clouda i Tifae, pobijedi prvih osam likova u tri minute (ako igraš na "one round"), ili šest minuta (ako igraš na "two rounds").
Za ubijanje konačnog BOSSa, baci čudnu stvar s postolja na protivnika i kad se pretvori u mačeve, uzmi ih sa ⊗ i istim ih gumbom baci na nj.

PAL / NTSC - NA MEMORIJSKOJ KARTICI

Nedavno sam dobio nekoliko pisama igrača koji se tuže da im pozicije snimljene kod prijatelja ne rade kada se vrate kući, ili da igra ne prepoznaje pozicije koje bi trebala prepoznavati (npr. Suikoden 2 ne prepoznaje pozicije sa Suikodena - što je problem o kojem mi je pisao *Luka*). Mislim da je stvar u jednoj sitnici koju mnogi zaboravljaju nakon što kupe RGB kabel ili čip koji omogućuje igranje američkih inačica igara - problem nekompatibilnosti PAL i NTSC inačica.

Naime, pozicija snimljena na PAL inačici igre neće uvijek biti čitljiva na NTSC inačici i obrnuto jer se one ne razlikuju samo u načinu prikaza, nego često imaju i druge različite elemente (glazba, šifre - i način snimanja pozicije). Zbog toga dolazi do vaših problema.

Jedino rješenje za takvo što je potraga za pravom inačicom igre - pokušajte posuditi inačicu koja vam je potrebna od nekog od prijatelja, i pazite na to što kupujete. Nažalost, Luka, to je sve što se može učiniti jer, čini se, da je tvoja pozicija Suikodena sa SVIM likovima snimljena na inačici različitoj od tvog primjerka Suikodena 2. Tvoj je primjer najteži, no ima mnogih koji imaju slične poteškoće (*Danijel, Janko, Dijana*) koje su se mogle izbjeći pravodobnim informiranjem o inačici.

TOY STORY 2

Ova se igra opasno penje po ljestvici te mislim da će ovo biti posljednji odgovori prije objavljivanja cjelovitog rješenja u jednom od idućih brojeva.

Dakle, Dean pita kako prijeći šesti nivo - onaj sa zelenim čudovištem - Slime time?

Vjerojatno ti je problem srediti BOSSa koji se skriva u kanti za smeće. No, moraš ga gađati laserom.

Znam da će se uvući u kantu i narasti, ali energija će mu opasti pa ako budeš uporan, sredit ćeš ga svojim laserom.

Mario pita kako naći Krumpirkovo uho, što bi mu omogućilo da upotrijebi Cosmetic shield.

Evo kako:

idi u dnevnu sobu i skoči na stolicu da bi te ona odbacila na visoku policu. Idi do mjesta gdje je bila ovca i okreni se - tu je!

TALES OF DESTINY

Siniša pita što učiniti da plavi zmaj naraste.

Ako razgovaraš s njim (inače, zove se Gourmet), reći će ti da želi Gourmet hranu, od koje mu moraš donijeti četiri porcije.

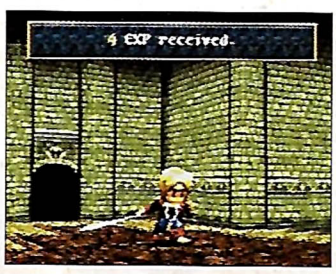
Problem je što svaku porciju moraju skuhati Master Cooks, za što im moraš donijeti ove sastojke:

GOURMET A: QUEEN'S DELIGHT
Lokacija: lijevi toranj Darilsheid Castle
Sastojci: Acerola, Apple, Bananas, Grape, Jam, Lemon, Mangosteen, Melon, Persimmon, Prune, Strawberry, Sweetee

GOURMET B: BEAST MEAT SUPREME
Lokacija: Mary, u Cyrilu
Sastojci: Beast Meat, Cheese, Bread, Efreet

GOURMET C: SEA'S BOUNTY
Lokacija: Sheeden family house
Sastojci: 12 bilo kakvih riba

GOURMET D: SPICY PRAWNS
Lokacija: Barukov ured, Cherik
Sastojci: Prawns, Crab Soup
Kad ih imaš, odnesi ih natrag u Lienea i daj ih zmaju.



Posebno iznenađenje ovaj mjesec bila nam je e-mail poruka koju smo dobili preko GSM uređaja - Marko je svoj problem izložio unatoč ograničenju od 160 znakova

WARHAMMER: DARK OMEN

Ova je igra iznenada postala vrlo tražena.

Osim što je nekoliko igrača tražilo šifre i cijelo rješenje, te je uvrštena na popis, David je molio za pomoć u misiji 11 - The Blighted Towers. Evo ukratko kako je prijeći.

Svoje topove i steam tank stavi na desnu stranu i malo na jug, tako da ih ne može pogoditi orc rock lobber.

Ostatak ljudi stavi na zapadnu stranu, tako da čuvaju strijelce.

Orci dolaze u dva vala - u prvom su orc boar boyz i orc wizard. Svojim topovima i strijelcima prvo sredi wizarda a onda ostalo. Pazi da što prije počneš topovima gađati dva odreda orc archersa gore na stijeni.

Zatim brzo teleportiraj svog wizarda do orc lobbera na sjeveru - kako si mu blizu, neće te moći pogoditi, pa ga spali i vrati se natrag.

Iz dvorca sada izlaze tri čete orka. Gađaj ih topništvom, a za to vrijeme ponovi manevar s teleportiranim wizardom i raspali po orc lobberu.

Ponavljaj dok ne pobiješ sve orke koji njime upravljaju.

Od jedne od prvih jedinica koje ubiješ trebao bi dobiti magični štit koji štiti od projektila. Pokupi ga konjicom i zatim njome jurni na sjever i napadni orc bolt throwers.

Upotrijebi i svoj magični mač pa ih sredi. To bi bilo to.

WILD ARMS

Mario nam je poslao ova dva trika za Wild Arms.

Započnite borbu. S prvim likom (obično Jack) upotrijebite Heal Berry.

S drugim likom (obično Cecilia) također upotrijebite Heal Berry.

S posljednjim likom (obično Rudy) zamijenite pozicije Heal Bery i nekog predmeta u vašem inventoriju i zatim upotrijebite Heal Berry. Pobijedite u borbi, a kad nakon nje pogledate u inbventorij, imat ćete 255 primjeraka predmeta koji ste zamijenili s Heal Berry.

Da bi trik radio, prva tri lika mogu upotrebljavati bilo kakav Berry (Heal Berry, Potion Berry, Mega Berry), ali morate imati samo JEDAN predmet koji želite umnožiti.

Drugi trik - ako otiđete do triju otoka u južnom dijelu karte i borite se 8 do 10 puta, borit ćete se s alienima po imenu Hayokonton.

Od njih ćete dobiti hrpu novca i iskustvenih bodova.

CHEATS

Future Cop: L.A.P.D.

Za ovu je igru u ovom broju pristiglo čak 6 molbi za šifre, pa evo ih:
Pauziraj igru i osvijetli *Sound FX Volume* opciju, pa pritisni:

Neranjivost
○○ SELECT SELECT ○ SELECT ⊗ □
odaberi *Quit*, pa *Yes*

Preskakanje nivoa
□○□○⊗ SELECT ⊗ SELECT
odaberi *Quit*, pa *Yes*

Streljivo za teško naoružanje
○⊗ SELECT □○⊗ SELECT □
odaberi *Quit*, pa *Yes*

Streljivo za specijalna oružja
□ SELECT □○□ SELECT ⊗
odaberi *Quit*, pa *Yes*

Streljivo za mitraljez
□○ SELECT ⊗ SELECT ⊗○□
odaberi *Quit*, pa *Yes*

Jači mitraljez
○○○⊗⊗⊗○ SELECT
odaberi *Quit*, pa *Yes*

200 bodova u Precinct Assault mode
○□○⊗ SELECT □⊗
odaberi *Quit*, pa *Yes*

Crime War mode šifre:

Nivo (zona)	Šifra
1. Zuma Beach	TAFRGYBLRR
2. La Brea Tar Pits	CRGRGYBLRY
3. Venice Beach	FUMRGYBLRL
4. Hell's Gate Prison	SICUGYBLLI
5. Studio City	TAFUGYBLLR
6. LAX Spaceport	CRGUGYBLLY
7. Long Beach	FUMUGYBLLR
8. After Long Beach	SIFYGYBISR

Precinct Assault mode šifre za jednog igrača:

Nivo	Šifra
Urban Jungle	
5.	FUCUGYBIMI
10.	SUHUGYBIDR
Proving Grounds	
5.	SICRRYBLLI
10.	TIFRNYBLSR
Hollywood Keys	
5.	SICRGYDLLI
10.	TIFRGYPLSR
Venice Beach	
5.	SICRGLBLLI
10.	MIFRGIBLSR

Darklight Conflict

Za preskakanje na posljednji nivo, kao šifru upišite HDVMKXVCK.

Eagle One: Harrier Attack

Pauzirajte igru i pritisnite sljedeće:

Odabir nivoa
R1 L1 R2 L2 START
Neograničeno streljivo
R1 L1 R2 L2 R1
Neranjivost
R1 L1 R2 L2 L1

Marijana

CHEATS

Broken Helix

Pritisnite START da pauzirate igru, pritisnite △ pa osvijetlite *Help text* i držite pritisnute L1 + R2
Sada pritisnite:
Puno streljivo
⊗ + △
Puna energija i oklop
⊗ + ○
Svi predmeti
R1 + □ + ⊗

Rampage 2 - Universal Tour

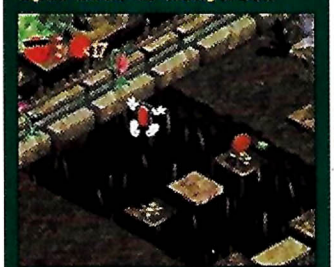
Marko ispravlja šifru koju smo objavili - kaže da je ispravna šifra LVPVS

Independence Day

Brzo punjenje oružja, bonus šteta i neograničena oružja
idite u *Options* ekran i kao ime upišite GO POSTAL. Izađite do ekrana za odabir igre i pritisnite ←→□○△△↓, što će vam dati *cheat* izbornik.
Tourist Mode
kao svoje ime unesite TOURIST. Izađite do ekrana za odabir igre i pritisnite ←→□○△△↓, što će vam dati cheat izornik.
Neranjivost
kao šifru unesite LIVE FREE. Na *Options* ekranu ćete dobiti opciju za neranjivost.
Odabir grada
kao šifru upišite FOX ROX. Na *Options* ekranu ćete dobiti opciju za odabir gradova.
Odabir zrakoplova
kao šifru upišite MR HAPPY. Na *Options* ekranu ćete dobiti opciju za odabir zrakoplova

Luka

Spot Goes To Hollywood



Za odabir svih nivoa na naslovnom ekranu pritisnite
△↑→↓←△←↓→↑△
dobit ćete opciju *Cool* koja vam omogućava igranje svih nivoa.

F1 2000

Tijekom igre pauziraj igru, drži △ pa pritisni:
↓↓○○↑←
Slijedi iznanađenje.

SVABO

WORMS ARMAGEDDON

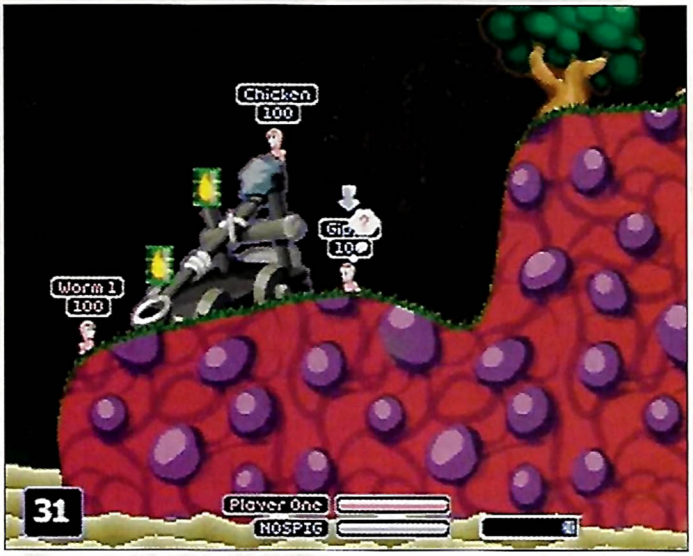
Danijel je tražio "bilo što" za ovu igru te sam mislio objaviti samo sliku. No onda sam otvorio Lidijino pismo, u kojem moli za "trikove i zabavne smicalice", što je već bliži opis, pa su Wormsi ipak ušli u ovoja broj. Pouka: budite određeniji kad nešto tražite.

Što se dobije za:

Zlatnu medalju u Basic Training mode	Crvi koji krvare
Zlatnu medalju u Super Sheep Racing training mode	Aqua sheep
Zlatnu medalju u Euthanasia training mode	Longbow power-up
Zlatnu medalju u Rifle Range training mode	Shotgun power-up
Zlatnu medalju u Artillery Range training mode	Grenade power-up
Zlatnu medalju u Crazy Crates training mode	Svi sanduci sadržavaju ovce
Elite rang u Deathmatch mode	Neranjivost
Završenu misiju 4	Laserski nišan
Završenu misiju 8	Jetpack
Završenu misiju 13	Brže hodanje
Završenu misiju 16	Neranjivost u multiplayeru
Završenu misiju 20	Smanjenu gravitaciju
Završenu misiju 25	Neuništiv teren
Završenu misiju 33	Super Banana Bomb power-up
Zlatnu medalju i Elite rang u svim misijama	Full Wormage game options

Trikovi:

- Ako protivnik stoji uz rub nivoa, udarite ga bejzbol palicom tako da padne u vodu, dobit ćete poruku u stilu "It's Outta Here"ili "Bases Loaded".
- Ako ste na kraju s energijom, a u blizini ima dosta protivnka, najbolji je odabir banana-bomba - sa sobom ćete ih povesti barem nekoliko.
- Kad su protivnički crvi na mostu, ne gađajte ih oružjem nego svojim crvom stanite na rub gdje se most spaja sa zemljom i upotrijebite *kamikaze* tako da svog crva usmjerite da leti vodoravno KROZ most. Svi ili gotovo svi crvi s mosta će pasti u vodu.



U ovom broju pohvaljujem vrijednoga Antu Mandrića i Ivana Turkalja koji su se iskazali cijelim rješenjima igara, što će nam sigurno poslužiti u idućim brojevima

WWF SMACKDOWN

Miha i Luka traže nekoliko trikova za ovu vrlo igranu tabačinu. Evo do čega sam uspio doći:

Što se dobije kad završite

Sezone	Hrvač
1	Ivory
2	Prince Albert
3	Jacqueline
4	Viscera
5	80 bodova u Create a Superstar
6	Mideon
7	Gerald Brisco
8	Pat Patterson
9	No bonus
10	90 bodova u Create a Superstar
20	100 bodova u Create a Superstar

Svaki put kad završite pre-season mode, dobivate različite bonuse. Nakon što ga završite 4 puta, bonusi prestaju vrijediti.
Kad izađete iz ringa s oružjem, hodajte prema ringu pa pritisnite R1 - tako možete birati oružje koje želite.
Ako budete eliminirani iz Royal rumble, pričekajte da drugi hrvač dođe na vaše mjesto (da mu ime bude na mjestu gdje je bilo vaše) pa pritisnite SELECT. Ako imate multitap, pokušajte ovo: kad hrvači ulaze, stišćite SELECT na kontrolerima u multitapu i kontrolirat ćete ih sve. S jednim od njih pobjedite ih dok stoje.
Pokušajte navesti vašeg protivnika da udari suca stavši tako da sudac bude između vas i njega. Ako ga udari, sudac će suditi za vas - brže će brojati kad srušite protivnike i sl.
Da se popnete iz kaveza, pridite rešetkama i pritisnite R1, a kad se malo popnete, pritišćite ↑ dok ne izađete.

RESIDENT EVIL 2

Kaže Tomislav da smo u broju 9 krivo napisali kako se dolazi do posebne odjeće u ovoj igri te šalje svoj način, za koji kaže da je lakši.

1. Startajte igru na NORMAL težini bilo s kojim likom
2. Dođite do prolaza za policijsku postaju (to su stube lijevo od dvorišta) ne pokupivši nijedan predmet (streljivo, oružja...).
3. Tu ćete naći zombija u odijelu Brada Vickersa (za one koji ne znaju to je lik iz RE 3).
4. To je superzombi. Rasturit ćete ga s 20-30 hitaca (ovisi o pištolju koji imate, Clairin je slabiji i može držati manje metaka od Leonovog koji je ujedno i jači)
5. Nećete imati dovoljno metaka, pa ga zaobiđite. Otiđite u policijsku postaju i s pulta uzmite kutijicu metaka. Vratite se i rasturite ga.
6. Pretražite ga i uzmite mu poseban ključ.
7. Idite u Dark Room (soba s pisaćim strojem), otključajte ormarić i obucite se.

BOLJE ILI LOŠIJE

Već sam nekoliko puta dobio mailove u kojima me pitate koja je od dviju igara bolja. Na komentar me ponukao Josip koji me pita je li bolji Syphon Filter 2 ili Final Fantasy 8. Pa kako da mu odgovorim? Riječ je o dvije žanrovski, ali i po načinu igranja potpuno različite igre pa će odluka ovisiti o tome koji žanr više volite, kako ste raspoloženi, pa čak i koji vam se stil grafike više sviđa. A nije Josip jedini...

Kao rješenje problema, vidim samo uspostavljanje neke ljestvice igara gdje biste vi glasovali za najbolju i najgoru igru, pa će se onda vidjeti - ipak je ukus kupaca ono što određuje što je bolje a što lošije. Još moram osmisliti kako će ljestvica izgledati, ali vi slobodno počnite slati svoje glasove u pismima, pa ćemu je realizirati do jeseni.

HARD EDGE (T.R.A.G.)

Goran ima problema s nalaženjem Disengagement Devicea 2, o čemu smo već pisali, ali, čini se, nismo najbolje objasnili jer su se s istim pitanjem javili i Maja i Dorion.

Kao što sam i rekao, Device se nalazi u sefu u sobi Storage Cupboard A na nivou 26. Stvar je u tome da se do ove sobe dolazi peko nivoa 27 (do kojeg dođete dizalom iz lobbyja).

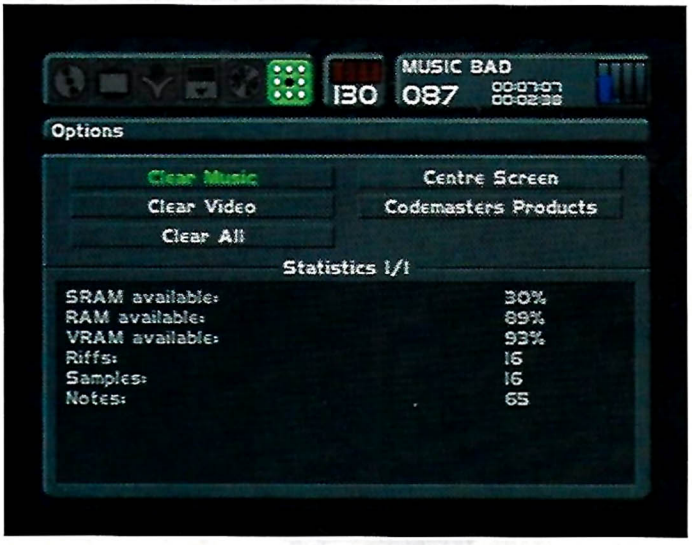
Na nivou 27 dođite do Information Office u kojoj ćete naći 6 računala. Prvo pogledajte zeleni monitor u sredini, zatim Network Computer da biste downloadali informacije, a onda promijenite lik i s Alexom idite do treperećeg crvenog svjetla koje trebate pregledati da biste ugasili svjetla.

Zatim pogledajte terminal #6 i odgovorite s "Yes" da biste ga aktivirali. Otvorit će se dio zida i otkriti ljestve koje vode do sobe u kojoj je sef s Disengagement Device #2.

MUSIC 2000

Mario pita kako u Music 2000 pri radu u song editoru osloboditi radnu memoriju a da ne gubi korištene riffove.

Kontaktirao sam Uču i on kaže - nikako. PlayStation ima premalo memorije da bi negdje spremio riffove i onda ih vratio kad počistiš memoriju. Lijepo snimi riffove, počisti što ne trebaš i ponovno ih učitaj.



MEN IN BLACK

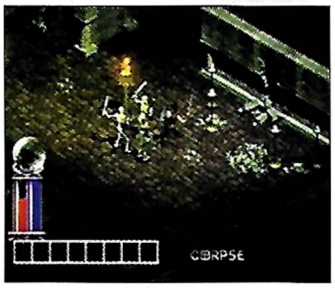
Stanislav kaže da ne zna što učiniti kada na trećoj misiji (Antarktik) uključi struju i pošalje poruku Morseovom abecedom.

Prvo ću te upozoriti da je riječ o drugom dijelu prve misije - New York se ne broji kao misija jer je to uvod, a prva misija ne završava kad padneš u podzemlje, završava samo prvi dio. Ako si već poslao poruku konzolom, sada samo moraš izaći iz te sobe (tu je alien), zatim se vratiti kroz desna vrata i zatim još jedan ekran pa otići na platformu. Tu klikni na konzolu s desne strane platforme i doći će helikopter koji će te odnijeti u drugu misiju.

DIABLO

Boyan pita zašto kada igra udvoje s prijateljem ne može dobiti više od dva questa - je li riječ o problemu u igri ili ne?

Boyane, sve je u redu s igrom. Naime, kad igraš sam, dobit ćeš mnogo questova, a kad igraš udvoje, samo dva jer su tako programeri zamislili. Zašto - to je već drugo pitanje kojem odgovora ne znam.



Prije nego li vas pozdravim i zaželim ugodno ljeto (iako će za mene biti radno, jer idući PSX izlazi već u kolovozu), dužnost mi je da pobrojim i sve oni čiji odgovori bla, bla, bla.... (ma znate već, nisu stali, odnose se na ono u prošlom broju i slično)... Hvala svima na pismima i pitanjima i do čitanja.

Witboy - rješenje za TR4 smo, koliko se sjećam, nedavno objavili; **Tin** - a mislim da su kraj njega bile i šifre za istu igru; **Deni** - što se tiče 7. broja, naruči ga normalnim putom (ako ga ima), a za GT ti ne mogu pomoći jer, čini se, imaš piratski izmijenjenu inačicu igre koja ti onemogućava da dođeš do onoga što želiš; **Vedran** - za pomoć u Discworld Noiru pogledaj prošli broj, a što se tiče problema s originalnim igrama, možda je kriv čip, no za takve simptome još nismo čuli. Predlažem da posjetiš servisera; **Josip** - RE Survivor uopće ne sliči na pravu RE igru i zato mi je toliko odbojan; **Virus** (Dalibor Kruljac) - ispričavam se što sam ti krivo napisao ime prošli put, a web stranice se spremaju; **Tony** - neke od šifri koje si tražio su u ovom broju, neke su bile u prošlom, a neke ćemo objaviti u idućem. Zadovoljan? **Kola** - moraš malo bolje opisati problem - u kojem ti se to dijelu igre dogodilo (inače, ja sam je završio i napisao rješenje po tome); **Dino** - valjda si mislio napisati "options", a ne "opšns"; **Dražen** - nadam se da ti je Krešino rješenje u ovom broju pomoglo; **Marijan i Filip** - mislim da je o FF8 zasad dosta; **Marko** - pun si želja, ali igre za koje pitaš su slabo tražene - napiši što te specifično zanima. A za TR smo objavili šifre - i to za sve nastavke; **Mladen** - na tvojoj kartici i ima 120 blokova, ali u "stranicama" od po 15, koje "listaš" pritiskom na gumb; **Darijan** - o tom smo problemu već pisali, a i rješenje je objavljeno; **Georgije** - pokušaj Ten Chu - to ti je slično, ali u Japanu; **Mr. V** - evo za odlikaše rješenje RE u ovom broju; **Rudi** - 10x tebi za crtež; **Mario** - vidjet ćemo što Tanja može učiniti; **Mario** - za većinu tvojih problema odgovori su već bili objavljeni; **Dario** - naravno da ne možeš naći MGS2 kad izlazi tek za godinu dana - i to za PS2; **Tomo** - rješenje Suikodena 2 ti je u ovom broju, a ne vjerujem da ijedan broj prođe bez recenzije RPG-a pa prolistaj stare brojeve; **Damir** - rješenje za DN je već objavljeno, a tvom prijatelju čestitamo na bodovima; **Robert** - što se tiče preporuke, pogledaj okvir "Bolje ili lošije"; **Ivan** - nadam se da ti je pomoglo objavljeno rješenje; **Quakeljubac** - rješenje je na popisu, ali na samom dnu; **Filip** - pričekaj da izađe engleska inačica igre; **Slonica Nelica** (!) - šifre su tu, a što se tiče memorijske kartice, većina nema bateriju; **Čoli** - ipak ne mogu dodati 20 glasova za samo jedno pismo. A o tome koliko je Porsche Unleashed dobar ili loš morat ćeš popričati s onim tko ga je opisivao; **Tina** - nacrtat ću kartu i pojasniti to u idućem broju, a SH2 je već u pripremi; **Dražen** - što se tiče simulacija letenja, postoje još i stariji nastavci Ace Combata i Top Guna, ali ne preporučujem ih; **Goran** - Crusaders of M&M je na popisu, ali prilično nisko...

Bero

CHEATS

Disruptor

Šifre za nivoe:

2. Chemical Factory
□○×○△×××○□×□

3. Rooftops
×△□○□×△○△△△△

4. Jupiter Station
△×△□○○×○×△□□

5. Triton
×○△○□△××□○○△

6. Mars
○×○△××□○○×△×

7. Antarctica
□○×△△○□△×△□△

8. IO
○□○×△△×○×△××

9. Reactor
□×○○△××□○△○○

10. Orbiting Habitat
□○×××□×△○□○△□

11. Dream
△△××○○△△△□□○

12. Prison
○□△○×○□△××○□

13. Fortress
△△×□△△○×○□×○

Warhammer: Dark Omen

Kao što sam rekao. Tražena igra.

Preskakanje poglavlja
pritisni R2 R1 L2 R2 R1 R2 na glavnom izborniku pa odaberi *Resume*

Preskakanje bitke
pritisni SELECT R1 R1 L2 L2 R1 R2 na deployment ekranu pa odaberi *Resume*

Novac:
pritisni SELECT R1 L1 R1 L2 R1 R2 na eployment ekranu pa odaberi *Resume*

Brzo punjenje dalekometnih oružja:
pritisni SELECT R2 R1 R2 R1 L2 R1 na deployment ekranu pa odaberi *Resume*

Xena: Warrior Princess

Puni štit i napad
u glavnom izborniku pritisnite
△□△□○↑↑↑

Neranjivost
u glavnom izborniku pritisnite
↑↑↑○□↑→←

Odabir nivoa
označite "New game" na glavnom izborniku i pritisnite
△□○△□↑↑↑

Danijel

TRAŽILI STE - IGRAJTE - TRAŽILI STE - IGRAJTE - TRAŽILI STE - IGRAJTE - TRAŽILI STE - IGRAJTE

Resident Evil

1. DIO RJEŠENJA

Znajući za moju ljubav prema ovoj igri, urednik mi je, čim su uredništvo preplavila vaša pisma za pomoć, ponudio da napišem rješenje. Budući da je već izašao 2. i 3. nastavak *Resident Evila*, pomoći ću vam da ovaj prvi završite što prije

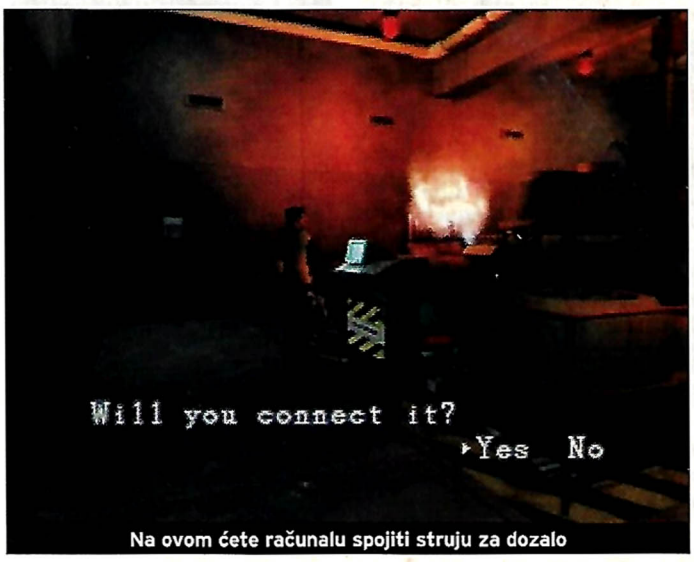
PIŠE Krešimir Jozić

Opisat ću put kojim morate ići i glavne stvari koje morate pokupiti, a ostale stvarčice koje nisu važne (poput tinte za snimanje pozicije ili metaka) pokupite ako želite. Budući da možete igrati s dva lika, ovo je golemo rješenje podijeljeno u dva dijela. S Chrisom je teže pa ćemo zato prvo njega srediti, a u idućem broju donosimo rješenje za Jill.

CHRIS

Nakon uvodne animacije naći ćete se u velikoj sobi (nazovimo je soba za jelo). Prođite samo koz iduća vrata i u hodniku u kojemu se nađete okrenite se nalijevo i krenite naprijed. Ondje je vaš prvi neprijatelj i vi ga morate pobijediti nožem. Nije teško, samo pazite da vam se ne prebliži previše, udarac ili dva pa se povucite. Kad ga ubijete (za zombije znate da su mrtvi kad padnu na pod i oko njih se stvori lokva krvi), pregledajte Kennetha triput i naći ćete metke. Vratite se u glavni hodnik (kod velikih stuba i ulaznih vrata) te pokupite beretu s poda. Popnite se gore po stubama i idite kroz lijeva vrata (možete i kroz donja desna, ali su ondje samo neke stvarčice). Krenite lijevim putem i ubijte zombija do kojega ste došli te gurnite kip da padne kroz rupu u ogradi. Nastavite dalje i prođite kroz iduća vrata, a kad budete opet prolazili kroz tu sobu, idite istom stranom da vas drugi zombi ne bi gnjavio. Ondje je uzak hodnik s tri zombija, ali možete lijepo protrčati pokraj njih te se spustiti niza stube. Uđite odmah u prva vrata i naći ćete se u liječničkoj sobi. Ondje preslože stvari i pokupite ključ s kreveta, a pri izlasku morate odlučiti ide li Rebecca s vama ili ne. Ona ionako neće ići s vama, ali je bolje da joj kažete da može ići (ako ne, igra će biti malo drugačija na nekim mjestima, koja ću vam poslije spomenuti, ali su i veće šanse da će je ubiti). Vratite se u glavni hodnik i spustite se dolje te prođite kroz dvostruka plava vrata. Namjestite ljestve s duge strane kipa tako da se možete popeti i pokupiti mapu pa produžite kroz vrata. Protrčite kroz hodnik, ne morate se obazirati na pse koji će vas pokušati zaustaviti. U idućem hodniku (hodnik pokraj vrta) nastavite lijevo te kroz velika vrata. Ubijte dva zombija pa prođite kroz bijela vrata na desnom zidu. Ondje će vas dočekati još jedan zombi pa uđite u skladište. Pokupite kemikaliju s poda i ponesite je sa sobom kad budete izlazili. Idite do hodnika kod liječničke sobe te nastavite do kraja i prođite kroz desna vrata. U maloj sobi u kojoj svakako trebate pokupite potrganu pušku te izaći. Prođite kroz vrata na kraju hodnika i naći ćete se u zelenom hodniku s nekoliko zombija. Ubijte ih te prođite kroz vrata na kraju, gdje ćete vidjeti živu biljku (živu u pravom smislu). Istresite kemikaliju u crpku za vodu i pokupite ključ sa štita na staklenom zidu. Vratite se u zeleni hodnik i krenite u južni dio te kroz desna vrata. Ondje je samo nekoliko zanimljivih stvarčica i zombi koji će vas napasti kad pogledate stol. Izađite te otključajte južna vrata i prođite kroz njih, naći ćete se u hodniku iz kojeg trebate ući u sobu za jelo. Pokupite ondje plavi dijamant i drveni štit iznad kamina pa se vratite u zeleni hodnik i uđite u sobicu. Ubacite plavi dijamant u tigrovo oko i pokupite WIND CREST. Ponovno se vratite u hodnik između sobe za jelo i zelenog hodnika te otiđite do kraja i prođite koz ljubičasta vrata. Gurnite ormar i pokupite note te ih upotrijebite na klaviru. Kad vas Rebecca upita smije li vježbati, recite da smije i izađite van. Idite do hodnika pokraj

U ovoj ćete se sobi boriti s velikim otrovnim paukom, zato i je sva u mrežama



Na ovom ćete računalu spojiti struju za dozalo

vrta i pregledajte ostale prostorije. Jedna je kupaonica sa stvarčicama, a druga je prazna soba kroz koju trebate proći pa ćete se naći u dnevnoj sobi s puškom na zidu. Pokupite je, a na njeno mjesto stavite onu potrganu. Prođite kroz velika vrata na kraju i uđite u lijeva vrata pa ćete se naći u sobi sa slikama. Ako u ovoj sobi potrčite, napast će vas vrane, ali ako budete hodali, nećete potrošiti nijedan metak. U ovoj sobi ima 6 slika s prekidačima i još jedna na kraju. Sve ih pregledajte i zatim stisnite prekidače ispod slika po određenom redoslijedu, od najmlađe do najstarije (NEWBORN BABY, INFANT, LIVELY BOY, YOUNG MAN, TIRED MIDDLE-AGED MAN, BOLD OLD MAN). Potom stisnite prekidač ispod posljednje slike, ona će pasti, a vi pokupite STAR CREST, ali nemojte početi trčati nego mirno izađite iz sobe. Prođite kroz bijela vrata do hodnika sa stubama i vratima za skladište. Popnite se gore i u tom hodniku ubijte 3 zombija. Prođite kroz vrata u sredini hodnika i ubijte zombija koji je ondje. Iza lijevih vrata su samo neke sitnice (kad stisnete prekidač kod ploče, možete pomaknuti akvarij i ormar da pokupite metke), a iza desnih je upaljač koji vam treba i još neke sitnice. Vratite se u hodnik i prođite kroz vrata na desnom kraju. U tom hodniku su dva zombija pa kad ih sredite, prođite kroz plava vrata. Ondje pogurajte kipove na dvije rupe u podu i zatim stisnite crveni prekidač te pokupite SUN CREST. Vratite se do Rebecce koja će vam pokazati kako je lijepo naučila svirati te će se otvoriti tajni prolaz. Uđite i na kraju pokupite zlatni štit te na njegovo mjesto ubacite drveni. Vratite se u sobu za jelo i stavite zlatni štit na mjesto drvenog iznad kamina te pokupite ključ iza sata. Idite do hodnika iza desnih vrata na drugom katu u glavnom hodniku te prođite kroz desna vrata. Ako pretražite tijelo, naći ćete streljivo, ali vi nastavite dalje i u idućem se hodniku popnite po kratkim stubama te uđite u sobu. Ondje pripremite pušku i malo zakoračite dublje u sobu, napast će vas velika zmija.

ZMIJA

Pucajte po zmiji ali pazite da vas ne ubije ili pojede. Da ne biste postali njen desert, stalno se liječite, ali desetak metaka iz puške je dovoljno da se okrene i pobjegne. Ne možete je ubiti pa je zato kad počne bježati, pustite.
Idite do njene rupe, pokupite MOON CREST i izađite. Srušit ćete se od otrova. Ako ste rekli Rebecci da ide s vama, ona će sada doći i vi ćete dobiti kontrolu nad njom. Morate otrčati do liječničke sobe i s police pokupiti protuotrov te se vratiti do Chrisa. Ako ste joj pak rekli da ostane u sobi, jednostavno ćete se probuditi u liječničkoj sobi. Sada pokupite sve CRESTove i idite do hodnika između vrata za sobu sa slikama i vranama te bijelim vratima za hodnik sa stražnjim stubama i ulazom u skladište. Odande idite kroz stražnja vrata kroz koja još niste išli te ubijte psa i na kraju ćete doći do vrata. Ubacite sve CRESTove u ploču pokraj vrata i prođite kroz njih. Naći ćete se u garaži pa gurnite stube tako da možete pokupiti ručku. Sada prođite kroz iduća vrata i poubijajte pse u vrtu. Pokupite mapu vrta te nastavite kroz iduća vrata i s ručkom podignite branu. Prijeđite preko bazena na drugu stranu i potrčite do dizala te se spustite dolje. Ovdje su još 3 psa, a iza idućih vrata je hodnik s još tri psa pa kad ih sve ubijete ili zaobiđete, idite u kuću na kraju hodnika.
Ondje pogurajte kip niz desni hodnik i u prvo skretanje nadesno te ga stavite tako da pokrije rupu. Sad se malo vratite i uđite u lijeva vrata. Ondje pokupite stvarčice i posložite ih u škrinju te izađite. Ondje su još jedna mala vrata s oznakom 001 iza kojih je soba sa zombijima i crvenom knjigom koja vam treba. Kad je pokupite, prođite kroz iduća vrata u kupaonicu te

Zmija će probiti rupu u podu u koju ćete se morati spustiti nakon što je pobijedite

ispustite vodu iz kade. Pokupite ključ i izađite. Ne morate ići kroz velika vrata nego nastavite niz hodnik u koji ste pogurali kip pa kroz vrata. Ondje prođite kroz prva vrata do kojih dođete te idite u mali hodnik na kraju kojega je osinjak. Brzo pokupite ključ sa stolića i izjurite iz sobe. Idite do kraja hodnika i uđite u sobu s oznakom 002. Ondje pogurajte dva ormara tako da vidite ljestve i spustite se po njima dolje. Naći ćete tri kutije koje trebate pogurati u vodu. Morate ostaviti mjesta između kutije i zida da biste je mogli pogurati, a ako pogriješite, izađite pa se opet vratite. Kad to učinite, prijeđite prijeko i prođite kroz vrata. Idite kroz sobu punu vode dok ne dođete do dvojih vrata koja se nalaze jedna pokraj dugih te uđite u lijeva. Povucite ručku da ispustite vodu, a zatim stisnite gumb da otključate susjednu sobu. Sada izađite i uđite u susjedna vrata te pokupite ključ i različite stvarčice. Vratite se gore i idite u hodnik s osama te uđite u sobu označenu 003. Pokupite jednu knjigu iz police s knjigama te na njeno mjesto ubacite crvenu knjigu. Prođite kroz vrata koja su dosad bila skrivena i pripremite se za šok. Ovdje ćete vidjeti veliku biljku pa ako ste Rebecci bili rekli da dođe s vama, onda će vas zgrabiti. U tom slučaju ćete dobiti kontrolu nad Rebeccom. U hodniku s osama idite do vrata pokraj kojih je električni lokot i ukucajte redom gumbe 1,2,4,5. Uđite i pripremite se na malo kemije.

KOL'KO STE IMALI IZ KEMIJE?

U sobi s kemikalijama pokupite tri čaše i izmiješajte "brojeve". Različite kemikalije morat ćete uliti u čaše.

VODA = 1

CRVENO = 2

LJUBIČASTO = 3

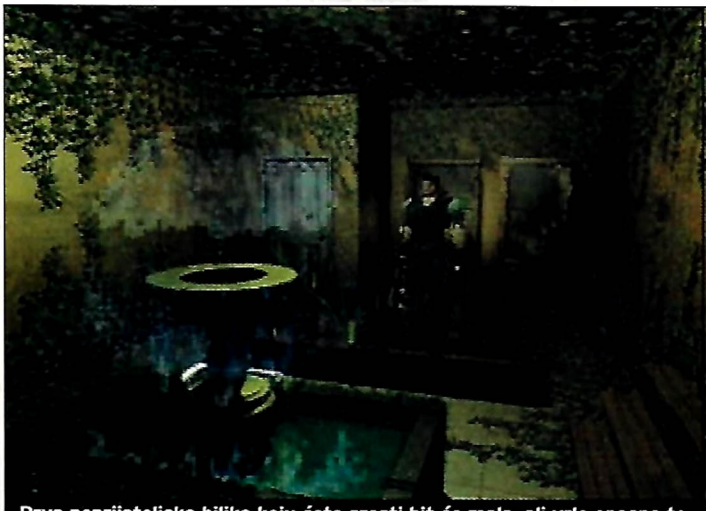
ZELENO = 4

Gornje vrijednosti uvrstite u račun jer morate dobiti broj 16, i to po ovoj jednadžbi :

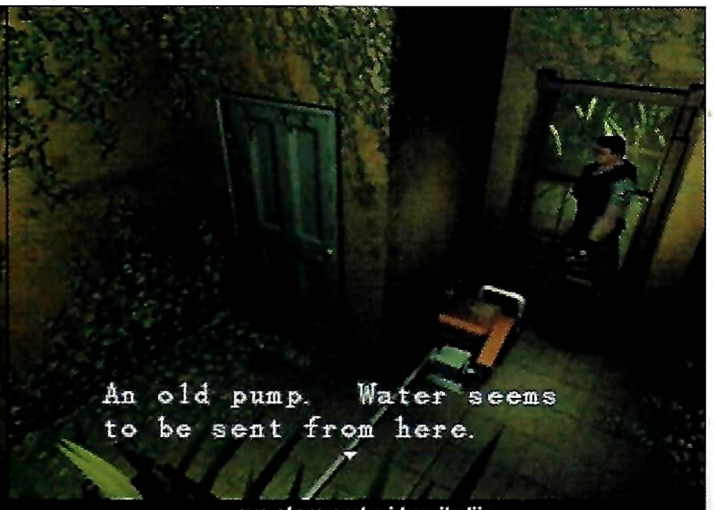
1+2=3; 3+4=7; 2+4=6; 6+7=13; 13+3=16;

Sve brojeve morate dobiti "miješajući" ih kako piše, znači 4 je 4, a ne 2+2 dok je 7 samo 3+4.

Kad sve dobro napravite, dobit ćete V-JOLT



Prva neprijateljska biljka koju ćete sresti bit će mala, ali vrlo opasna te ju je bolje srediti pomoću...



...ove stare crpke i kemikalija

TRAŽILI STE - IGRAJTE - TRAŽILI STE - IGRAJTE - TRAŽILI STE - IGRAJTE - TRAŽILI STE - IGRAJTE

Ovdje ćete morati pričekati Rebeccu, a kao Jill ćete sami moći odsvirati

Nakon što ovako pogurate ormar, naći ćete note za sonatu Mjesečina

Sad idite u podrum i u jedinu sobu u kojoj niste bili kao Chris. Ondje ćete vidjeti korijen neke biljke (pogodite koje) kako viri kroz strop te upotrijebite V-JOLT na njega. Biljka će ispustiti Chrisa i morat ćete se boriti.

BILJKA 42

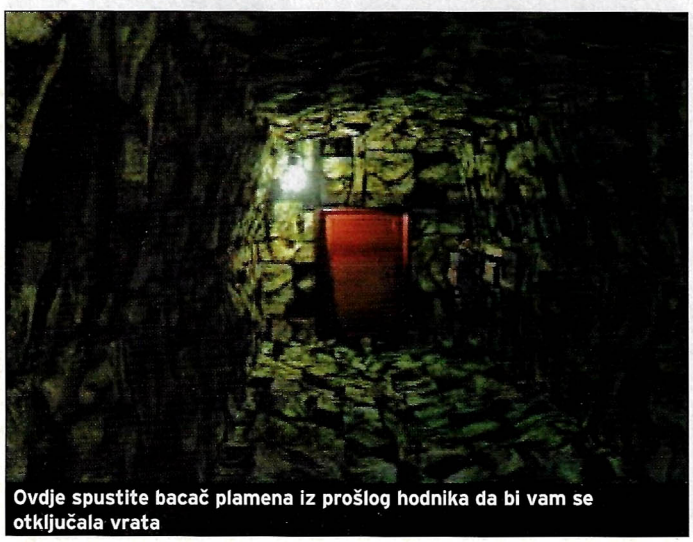
Ova borba nije preteška. Trebate samo trčkarati okolo po sobi i pukniti iz puške prema glavi biljke te nastaviti trčati. Trebat će vam desetak metaka iz puške i malo biljaka za liječenje. Uskoro će se biljka smanjiti i umrijeti.
Sad pregledajte kamin i naći ćete ključ. Ako ste Rebecci rekli da ostane u sobi, onda vas biljka neće primiti te preskačete igranje kemikalijama, što je dobra vijest, a loša je da se morate odmah boriti s biljkom. Zapravo je tako i bolje, borba je ista kao i inače, samo što malo duže traje. Kad ste pokupili ključ, krenite van prema vrtu. Prođite kroz vrt i uđite ponovno u kuću gdje će vas dočekati animacija koja će pokazati novu vrstu neprijatelja, HUNTER. Protiv huntera nemojte ni pomisliti koristiti pištolj (ja sam jednom ubio nekoliko huntera s beretom, ali nije bilo ugodno) nego pušku ili, poslije, magnum. Odmah ubijte huntera koji je ušao za vama. Ako ste Rebecci rekli da ostane u sobi, onda se sada morate probiti prema liječničkoj sobi i ondje ubiti jednog huntera koji napada Rebeccu. Kad to učinite, vratite se ovdje i nastavite dalje ili, ako ste joj rekli da dođe s vama, nastavite odmah dalje, i to kroz jedina vrata u ovom hodniku iza kojih niste bili. Upalite svjetlo na stolu te pokupite knjigu i, svakako, metke za magnum. Knjigu pregledajte tako da odaberete CHECK, okrenete zatvorene stranice prema sebi i stisnete x, dobit ćete EAGLE medalju. Uđite u hodnik ispred skladišta i ondje ubijte još jednog huntera te uđite u skladište i presložite stvari, a Wesker vam je ostavio i nekoliko darova. Nakon toga se popnite na kat i ubijte dva huntera, i to tako da prvo ubijete onog koji vam je okrenuo leđa na lijevoj strani jer ako ima što gore od jednog huntera, onda su to *dva* huntera. Sada uđite u sobu na lijevom kraju hodnika (ondje gdje je bio hunter okrenut leđima) i upaljačem upalite vatru u kaminu. Pokupite mapu drugog kata te prođite kroz iduća vrata. Evo vas u velikoj sobi, otiđite do klavira i pogledajte ga te...

ZMIJA (drugi put)

Ovaj je put borba sa zmijom brža, ali ne i manje opasna. Treba samo desetak metaka iz puške da je ubijete, a 5 ćete ih ispucati prije nego što vas i jedanput ugrize. Dok se vuče po podu, ciljajte prema dolje, ali kako ste sada već iskusniji, mislim da ćete se trebati samo jedanput liječiti.
Spustite se niz rupu u podu i otiđite do groba te stisnite prekidač i spustite se niz ljestve. U tim hodnicima ćete naći nekoliko zombija i nešto streljiva, ali nemojte gnjaviti zombije koji jedu i proći ćete živi. Kad dođete do kuhinje, ubijte zombija na podu i idite dizalom gore. U ovom hodniku su tri zombija - ako imate mnogo streljiva, možete ih sve ubiti, ako nemate, sredite samo one koji vam smetaju. Uđite u ormar i pokupite streljivo i bateriju. Vratite se do velikih plavih vrata i uđite u knjižnicu. Ondje su dva zombija koje možete ubiti.
Pogurajte ormar na desnom zidu da otkrijete skrivena vrata iza kojih je soba s nekoliko stvarčica, ali zapravo trebate ići kroz vrata koja su vam vidljiva u odvojenu knjižnicu. Ondje stisnite gumb na poprsju kipa i zatim pogurajte veliki kip na osvijetljeni dio. Pokupite CD iz tajne prostorije te se vratite u kuhinju. Idite do drugih vrata u kuhinji i kad ubijete zombija koji će doći, popnite se gore po stubama i pripremite pušku. Ondje otključajte velika vrata i izađite te se pripemite na tešku borbu. Trik je u tome što ne vidite protivnike, a zapravo su to dva huntera. Izađite u sobu za jelo i odande u glavni hodnik te se popnite gore i kroz lijeva vrata u prostoriju iznad sobe za jelo. Ondje se probijte kroz iduća vrata te u hodniku sa stubama poubijajte huntere. Sada otključajte jedina vrata koja možete u tom hodniku te uđite i pokupite nekoliko stvarčica. Ugasite svjetlo i u mraku se popnite do glave iznad kamina te izvadite crveni dijamant. Sada se spustite dolje i idite do sobe s kipom tigra izbjegavajući po mogućnosti huntere jer ste, pretpostavljam, bez streljiva. U sobi s tigrom ubacite crveni dijamant u drugo oko i pokupite magnum - najbolje oružje u cijeloj igri uključujući i bacač raketa. Idite ponovno u vrt i spustite se dizalom do vodopada. Ondje ubacite bateriju u rupu predviđenu za to pa se vratite gore te na drugu stranu bazena. Opet spustite branu te se vratite do prvog dizala u vrtu koje sada radi. Spustite se dolje i uđite u podzemni dio ondje gdje je bio vodopad. Uđite kroz vrata koja su odmah desno od vas i posudite bacač plamena sa zida. Idite desno pa kroz vrata te zatim nastavite hodnikom do prvih vrata i uđite. Na kraju hodnika je Enrico pa se nakon razgovora vratite i pokupite ručku s poda. Sad su se pojavili hunteri pa se brzo vratite do vrata gdje je bio bacač plamena te ga vratite na mjesto da biste mogli izaći. Idite dalje hodnikom i kada dođete do rupe u podu, samo upotrijebite novu ručku na rupici u zidu. Prođite kroz iduća vrata i pokupite bacač plamena te idite desno do kamena. Kad dođete skroz do njega, okrenite se i trčite punom brzinom do vrata. Kamen će razbiti zid i vi možete proći kroz vrata iza tajnog prolaza, a s druge strane hodnika koji je blokirao kamen su meci za magnum. Iza vrata u skrivenom prolazu je veliki pauk koji će se odmah baciti na vas.

PAUK

Najbolje je optrčati ga jedanput i prići mu vrlo blizu tako da ga sprženite bacačem plamena. Možda ćete se trebati liječiti, ali sumnjam. Sada kada je pauk mrtav, morate proći kroz iduća vrata. Ako imate još goriva u bacaču plamena, onda zapalite mrežu preko njih, a ako ne,



Ovdje spustite bacač plamena iz prošlog hodnika da bi vam se otključala vrata

onda uzmite nož s bačve i udarite nekoliko puta po njoj. U idućem hodniku idite lijevo i uđite u ured, pokupite korisne stvarčice i presložite ih u škrinju. Izađite u hodnik i idite do vrata na drugom kraju te stavite bacač plamena u kuku pokraj njih tako da se otključaju. U ovom hodniku prođite kroz desna vrata i idite do kamena te se opet okrenite kada dođete skroz do njega i zaletite se prema vratima. Kad kamen prođe, idite do rupe u zidu i upotrijebite ručku triput tako da otvor završi na lijevom zidu. Sada idite do kraja hodnika i pokupite mapu i CD te se vratite i prođite kroz prolaz u lijevom zidu. Gurnite kip do rupe u zidu i zatim još dva ili tri koraka te upotrijebite ručku na rupi. Kamen će izgurnuti kip, a vi onda upotrijebite ručku još jedanput da se kamen povuče. Sada odgurajte kip na ploču u podu i pokupite knjigu iz pretinca u zidu. Pregledajte stranice knjige i naći ćete WOLF medalju. Vratite se do dizala u pretprošlom hodniku i idite gore te do fontane. Ubacite EAGLE medalju na jednu, a WOLF na drugu stranu i otvorit će se tajni prolaz. Spustite se te idite dizalom dolje. U ovoj prostoriji se spustite dolje ljestvama i nastavite kroz hodnik sa škrinjom. Ondje ćete sresti nekoliko zombija i naći CD na stoliću pa se zatim spustite dolje. Odmah uđite kroz vrata na lijevoj strani i zatim u vama najbliža vrata. Ondje upalite svjetlo i pokupite pismo i stvarčice pa pogledajte sliku. Sada gurnite ormar na drugoj strani sobe i pritisnite prekidač iza pa opet pogledajte sliku. Izađite iz sobe i iz hodnika te se zaletite do kraja hodnika koji je ravno ispred vas. Ovdje uđite u sobu te sjednite za računalo. Kao login upišite "JOHN", a kao šifru "ADA". Sada odaberite B3 i upišite "MOLE", a zatim odaberite B2. Pokupite vrpcu slika s poda i idite van iz sobe. Vratite se u prijašnji hodnik i uđite u druga vrata. Poubijajte ondje sve zombije te pokupite sve stvarčice i pri izlasku upotrijebite jedan CD na stroju na stoliću. Izađite iz hodnika i vratite se gore te uđite u vrata koja su prije bila zaključana i ondje pogledajte slike. Potom otvorite pločicu na zidu i stisnite gumb iza, te idite do rupe iza stupa gdje pokupite ključ. Sada se vratite dolje i trčite u krug do suprotnog kuta gdje otključajte vrata i uđite. Ovdje uđite kroz prva dvostruka vrata. U ovoj sobi morate prvo pogurati sanuke na mrežice u podu, a zatim ljestve na gumb tako da čujete "klik". Zatim se popnite na ljestve i uđite u ventilaciju. Ondje pokupite korisne stvarčice i upotrijebite drugi CD na stroju te zatim izađite iz sobe. Sada se vratite u hodnik ispred sobe s ljestvama i sanducima i poubijajte sve zombije. Uđite u vrata na sredini hodnika te pokupite stvarčice i posložite ih u škrinju. Sada izađite i idite kroz posljednja vrata u hodniku te idite do jednog kraja, gdje na kontrolnoj ploči ukopčajte struju. Idite koz iduća vrata, zaletite se na stražnji dio sobe i upotrijebite posljednji CD na stroju. Sada idite kroz iduća vrata i u toj sobi upotrijebite računalo te se vratite u prijašnji hodnik i do dizala koje prije nije radilo. Spustite se njime dolje i pripremite se za borbu nakon animacije.

TYRANT

Ova borba nije uopće teška ako se držite daleko od njega. Može vam nanijeti veliku štetu, ali će ga otprilike 4 pogotka magnumom srušiti. Računalom otključajte vrata sobe te krenite natrag dizalom, a onda do hodnika gdje je soba u kojoj ste upotrijebili prvi CD. Na kraju hodnika upišite tri šifre u stroj pokraj vrata te idite do kraja idućeg hodnika i oslobodite Jill. Izjurite van i krenite gore te samo prođite kroz hodnik sa škrinjom te natrag gore. Čuvajte se jer je sve puno zombija. Prođite krz vrata koja su prije bila zaključana i nastavite hodnikom do kraja. Na pola hodnika ćete pokupiti bateriju koju trebate staviti u mjesto predviđeno za nju na kraju hodnika. Žene će sada zadržati zombije, a vi idite kroz vrata te pokupite jednu raketu i ispucajte je iz sredine polja da biste signalizirali helikopteru. Baš kada ste mislili da ste na sigurnom, doći će Tyrant.

Po laboratoriju su razbacana tri ovakva stroja na kojima morate iskoristiti CD-e (MO-DISK-ove).

TYRANT (drugi put)

Ovo je vrlo zahtjevna borba. Morate trčati ukrug kao ludi i izbjegavati njegove udarce. Liječite se da vas ne bi ubio i čekajte da se vrijeme spusti na otprilike 30 sekundi, s tim da ga dotad morate pogoditi magnumom desetak puta. U tom trenutku će Brad baciti bacač raketa te ga vi morate pokupiti i pogoditi Tyranta prije nego što vas ubije ili vrijeme istekne. Jedan pogodak je dovoljan.

Čestitam, završili ste igru s Chrisom! ⊗

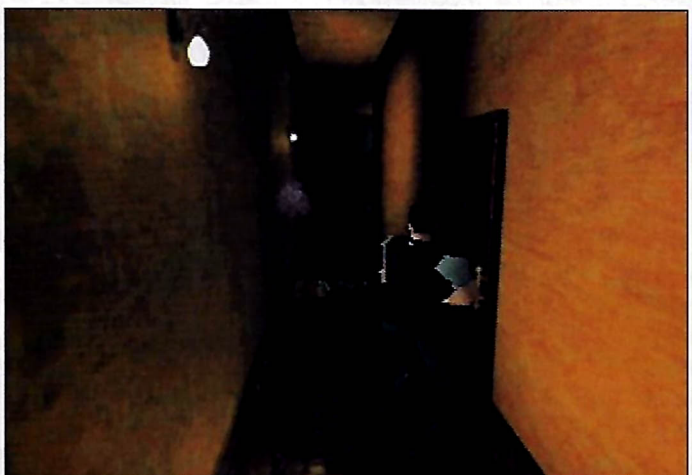
NEKI TRIKOVI ZA VIŠE ZABAVE

Ako završite igru točno po rješenju i spasite dva lika (Jill i Rebeccu ili Barrya i Chrisa), onda ćete dobiti ključ za sobu iza sobe sa zrcalom. Ondje se možete presvući u drugu odjeću (nije baš najmodernija, ali...

Pokušajte završiti igru u 3 sata ili manje bez obzira na to koliko puta snimate i pustite da se izvrte imena svih ljudi koji su radili igru. Vidjet ćete raketu kako leti po ekranu i dobit ćete bacač raketa s beskrajnim streljivom za iduće igranje.

Ako vam se kao Jill ne da igrati s kemikalijama, onda nemojte napraviti V-JOLT nego uđite u sobu i započnite borbu. Kad dovoljno ranite biljku, ući će Barry i dovršiti je vatrom!

Želite li čuti kako Barry psuje na početku igre kad vas pošalju u sobu za jelo, izađite u glavni hodnik pa opet u sobu za jelo i kad vas upita jeste li se prepali, pregledajte nekoliko puta sat. Ući će zombi kojega će Barry ubiti i zatim mu sve opsovati.



Ovom hunteru ćete prići sleđa, zato mu se približite najbliže što smijete jer će i ozljeda biti veća

Vidjet ćete rupu u kaminu, ali nećete moći ništa poduzeti osim pripremiti se za borbu

F1 2000

RJEŠENJE BROJA

PIŠE Amar Rešić
i ekspertni konzilij

Sezona traje, Schumacher vodi, neki se smiju, neki plaču, a ima i onih kojima je svejedno. *F1 2000* predstavlja idealan lijek za sve tri skupine. Vožnja vlastitog *championshipa* svima može pomoći da intenzivnije prožive sezonu i pojačaju, tj. smanje razinu osobnih emocija. Samo za ovu priliku okupljeni ekspertni konzilij (Dado, Davor i moja malenkost) ujedinio je sva svoja znanja o vožnji formule i tijekom proteklog mjeseca sakupio podatke koji bi trebali pomoći da vaš omiljeni vozač bude onaj čija će himna svirati svaki put nakon utrke. Neka *championship* započne!

UVODNE NAPOMENE

Svi podaci predstavljaju okvirne vrijednosti, odabrane prema specifičnim zahtjevima svake staze. Postavke bolida maksimalno su optimizirane i kao takve nisu "idealne"- sve vrijednosti treba promatrati više kao polazišnu točku u prilagođavanju formula za pojedine utrke. Pripremanje bolida ponajprije ovisi o vlastitom stilu vožnje, tako da će neke postavke možda zahtijevati i dodatna prilagođavanja.

PRIPREMANJE ZA UTRKU

lako na nižim razinama težine (easy, normal) nije toliko teško pobjeđivati, problemi počinju već na hard postavci. Ostali bolidi voze već poprilično dobro i tad nastupa vrijeme za prve "stručnije" zahvate. Naravno, mnogo toga ovisi od načina na koji ste odabrali voziti sam *championship*. Iako je poenta cijele priče voziti sve utrke u punoj dužini, s promjenjivim vremenskim uvjetima te uključenim "realističnim" faktorima (trošenje goriva i guma, damage, zastavice i kazne), rijetko tko se odlučuje na takav mazohistički odnos prema nečemu što je ipak samo igra. No, svi savjeti vrijede za sve opcije, tako da bi svatko trebao pronaći rješenja za eventualne probleme.

ODABIR PRIJENOSA

Nakon što ste odabrali vozača, možete se odlučiti za način na koji ćete mijenjati brzine. Automatski mjenjač olakšat će vam samu vožnju, no "semi-auto" prijenos omogućit će vam da iz bolida izvučete maksimum. To se prije svega odnosi na prolaženje kroz zavoje, gdje uslijed kočenja automatski mjenjač nerjetko spušta brzine sve do prve, što može rezultirati neželjenim padom okretnog momenta i proklizavanjem. Uz poluautomatski mjenjač, zaustavljanje postaje lakše i učinkovitije, a postižu se i bolji rezultati ubrzavanja. Poenta tog načina promjene brzina je da se prebacivanje prema "gore" vrši manualno, dok sustav asistira u spuštanju brzina prilikom kočenja. "Semi-auto" način prijenosa ne zahtjeva prevelika prilagođavanja, tako da malo vježbe može promijeniti konačan rezultat utrke u vašu korist. Uostalom, tako se prava formula i vozi.

STRATEGIJA

Ova opcija postaje važna u utrkama dužim od 16 krugova, i to samo ako ste odabrali trošenje goriva i guma.

1. **weather** - daje vam uvid u vremensku prognozu za trening, kvalifikacije i samu utrku. Kišno vrijeme znači i kišne, tj. tvrđe gume, što opet znači manje ulazaka u boks.
2. **strategy** - tu određujete broj ulazaka u boks tijekom utrke, kao i količinu goriva koju ćete usuti u bolid. Naravno, manje goriva znači manju težinu samog bolida, što opet znači veću konačnu brzinu i bolje ubrzanje, ali i više ulazaka u boks zbog "tankanja". Matematika je bit svega, a pravilna postavka strategije često odlučuje o krajnjem ishodu, što je vidljivo i u pravoj formuli.
3. **tyre** - možete birati dvije komponente guma - mekše i tvrđe. Mekša će se guma brže zagrijati i bolje držati u zavojima, ali i brže istrošiti (što opet znači više ulazaka u boks), dok će tvrđa trajati znatno duže, no njen "grip" neće biti toliko dobar. O trošenju guma odlučuje i konfiguracija staze (brojnost i složenost zavoja, kao i količina potrebnog kočenja), no generalizacija može glasiti: za kraće utrke (4, 8, 16 krugova) odaberite mekšu komponentu, a za duže tvrđu.

TEST DAY

Ako ste odlučili uistinu ozbiljno pristupiti namještanju bolida za utrku, prije treninga svakako pohodite *test day*. Vožnjom testnog kruga dobit ćete mogućnost pregleda telemetrije koja predstavlja jedini pravi izvor podataka o načinu na koji ste namjestili vaš automobil. Ponašanje bolida na stazi čitljivo je iz pet grafikona. Zelena crta (pritisak na kružić) će vam pokazati telemetriju najbolje izvoženog kruga koju onda možete usporediti s onom iz posljednjeg kruga (crte u ostalim bojama). Treba ujednačiti obje crte, tj. odrediti mjesta gdje se može ući većom brzinom i postići bolje vrijeme prolaska. Postoje grafikoni za brzinu, za količinu snage kočenja, grafikon smjera upravljanja (okreta volana), onaj broja okretaja motora te posljednji, koji prikazuje brzine u kojima ste prošli kroz pojedinu dionicu. Svih pet vrijednosti su međusobno ovisne, tako da o brzini u kojoj je motor ovisi i broj okretaja kao i konačna brzina, a prema tome se određuje količina kočenja te okretni kut volana). Njihova se poboljšanja postižu unutar set-upa dijelova bolida, tj. povećavanjem, odnosno smanjivanjem pojedinih postavki.

BOLIDI

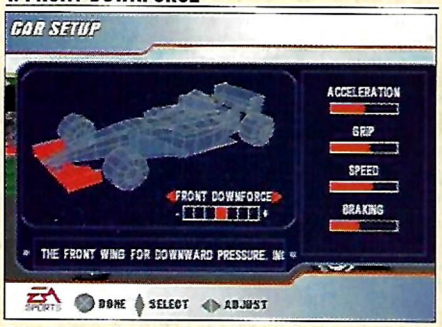
I ovdje se, kao i u pravom životu, formule međusobno razlikuju. Po snazi su podijeljene u četiri privremene kategorije. Najbrži su bolidi McLarena i Ferrarija, iza njih su Jordan (koji pak imaju veliku konačnu brzinu, no ne i najbolje ubrzanje), BMW, Jaguar i BAR, treću grupu čine Benetton, Prost i Sauber, dok su najslabiji oni Arrowsa i Minardija.

Osim po snazi, značajne razlike postoje i u mjenjačkim kutijama. Ferrari, Prost i Sauber imaju po sedam brzina, a svi ostali po šest, što treba uzeti u obzir prilikom set-upa mjenjača (bolidima s više brzina treba skratiti odnose kako bi motor imao dovoljno vremena da "razvuče" do posljednjeg stupnja prijenosa).

SET-UP TJ. NAMJEŠTANJE BOLIDA

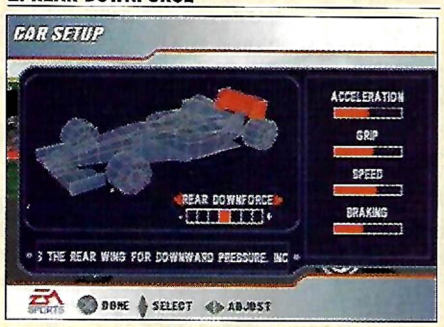
Svaka staza ima svoje specifičnosti o kojima ovisi način na koji će bolid biti namješten. Unutar set-up opcije je moguće namještati osam odvojenih dijelova bolida, koji su, naravno, ovisni jedan o drugome. Kriva postavka bilo kojeg od njih može u potpunosti promjeniti vozna svojstva formule, tako da se na set-up mora obratiti posebna pozornost.
Promjene veličina će, osim na upravljivost i ponašanje na stazi, utjecati na još četiri faktora: ubrzanje, grip ("držanje" bolida), konačnu brzinu i kvalitetu kočenja. Odnosi su prikazani promjenama veličina crvenih traka na desnoj strani izbornika.

1. FRONT DOWNFORCE



Određuje nagib prednjeg krilca, tj. količinu pritiska prednjeg dijela bolida prema tlu. Za lakši ulazak u zavoje nagib treba povećati, a gubitak konačne brzine kompenzirati količinom pritiska na stražnjem krilu. Za brze staze s malo zavoja nagib treba smanjiti.

2. REAR DOWNFORCE



Određuje nagib stražnjeg krila. Pojačavanje nagiba (pritiska na površinu) zaustavit će stražnji kraj od proklizavanja i povećati ulazni kut bolida u zavoj, ali i smanjiti konačnu brzinu. Smanjivanje nagiba povećat će brzinu i ubrzanje te smanjiti ulazni kut stražnjeg kraja. Na zavojitijim stazama pritisak treba smanjiti, a na ravnijim ga povećati.

3. GEAR RATIOS

Određuje duljinu brzina motora. Smanjivanje će "skratiti" mjenjač i popraviti ubrzanje, dok će produljenje utjecati na povećavanje konačne brzine, ali s gubljenjem ubrzanja. Na stazama s kratkim ravninama odnose treba skratiti, a povećati ih na stazama s brzim dijelovima.

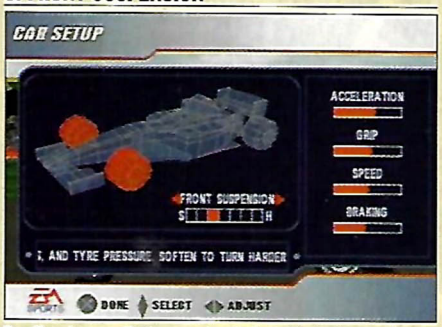
4. STEERING LOCK

Povećava i smanjuje zaokretni kut prednjih kotača, tj. kut njihovog ulaska u zavoj. Treba ga povećati na zavojitim, a smanjiti na ravnijim stazama. Dakako, ova postavka ima vrlo individualan karakter i svatko bi je trebao prilagoditi vlastitom načinu vožnje.

SUSPENSION

Povećavanjem ili smanjivanjem vrijednosti za prednji i stražnji kraj reguliramo postavke ovjesa bolida. Utjecaj se očituje na tvrdoću amortizera, pojačavanje zategnutosti opruga kao i na pritisak u gumama.

5. FRONT SUSPENSION

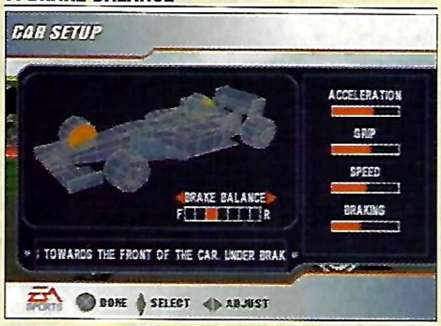


Tvrđi ovjes sprijeda zaustavit će izlijetanje stražnjeg kraja, ali i smanjiti ulazni kut prednjeg dijela bolida u zavoj. Ovjes treba omekšati na neravnim stazama, kao i u slučajevima izvrtanja usljed blokade kočnica.

6. REAR SUSPENSION

Stražnji ovjes treba biti tvrd do granice struganja donjeg dijela formule po stazi. Mekši će ovjes straga popraviti ubrzanje, ali i povećati ulazni kut bolida u zavoj.

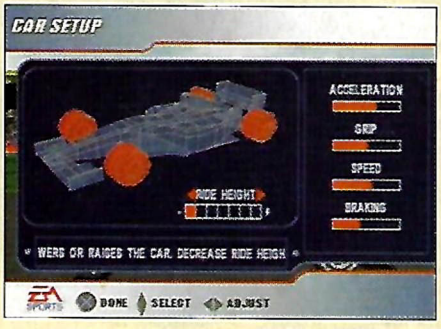
7. BRAKE BALANCE



Određuje omjer kočenja prednjih i stražnjih kočnica, tj. vrši raspodjelu težine bolida prilikom kočenja prema prednjem, tj. stražnjem kraju. U slučajevima pretjeranog zanošenja stražnjeg kraja prilikom kočenja omjer treba pomaknuti prema natrag, dok understeer (nemogućnost dobrog ulaska u zavoj unatoč dobrom upravljanju) zahtijeva preraspodjelu snage prema naprijed.

8. RIDE HEIGHT

Određuje udaljenost bolida od staze. Visinu treba smanjiti ako je ovjes tvrđi i obrnuto. Niži će auto imati i bolji *downforce* (potisnu silu koja ga drži čvršće "priljepljenim" za površinu).

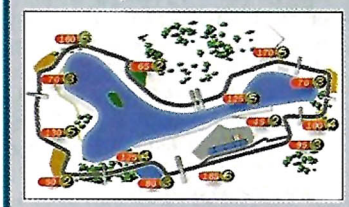


STAZE

Nakon odabira opcija za *championship*, slijedi prava stvar. Sezona ima 17 utrka, a o konfiguraciji svake staze ovisi i set-up koji ćete primijeniti na bolid. Brojevi ispod slika staze predstavljaju vrijednosti za svaki element set-upa po redoslijedu kojim se namještaju unutar izbornika. Važno je napomenuti kako bi svatko svoj bolid trebao namjestiti prema vlastitom načinu vožnje, kao i prema voznim osobinama odabrane formule. Na mapama staza prikazane su brzine u kojima se ulazi u pojedini zavoj (žuta brojka), te brzina koju bolid postiže prilikom ulaska (crvena brojka). To je sve. Uživajte.

1. MELBOURNE

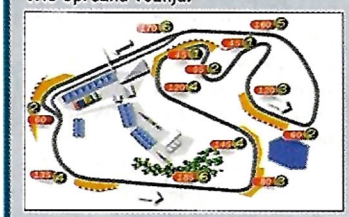
Ravna i brza staza s nekoliko zavoja od 90 stupnjeva.
Gotovo da i nema kritičnog mjesta, tako da je izvrsna za učenje osnovnih načina vožnje.



5 3 4 6 6 5 5 3

2. INTERLAGOS

Brza, sa "slijepim" zavojima i velikim mogućnostima izlijetanja. Potrebna je vrlo oprezna vožnja.



4 5 2 6 5 4 4 4

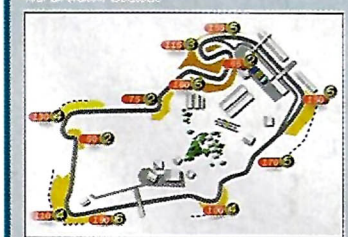
3. IMOLA

Kraljica brzine.
Uživajte.

5 5 5 5 6 6 3 2

4. SILVERSTONE

Brza i teška.
Pripazite na stražnji kraj u zavojima na sredini staze.



4 5 4 6 6 6 5 2

5. BARCELONA

Pazite se izlijetanja na zemljane dijelove.
To je sve.

3 4 6 7 7 7 5 2

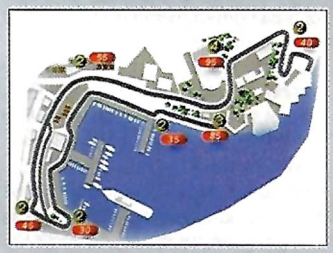
6. NURBURGRING

Uska staza sa sporim zavojima.
Oprez.

4 5 3 5 7 5 5 3

7. MONTE CARLO

Gas, kočnica, gas, kočnica.
Čuvajte se i uživajte.



7 5 1 6 6 3 3 2

8. MONTREAL

Važna je brzina.
Oprez u desnim zavojima.

6 5 5 4 6 5 5 3

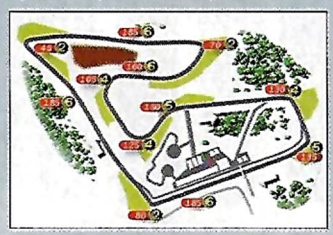
9. MAGNYCOURS

Uzak, spor, težak.
Prava stvar.

6 6 4 6 6 5 6 3

10. A1 RING

Gotovo brdska taza s brzim dijelovima.
Oprezno u prva dva zavoja.



5 4 3 5 6 5 3 3

11. HOCKENHEIM

Gledajte oznake s lijeve i desne strane kako biste na vrijeme uočili šikane.

3 2 6 6 6 5 3 2

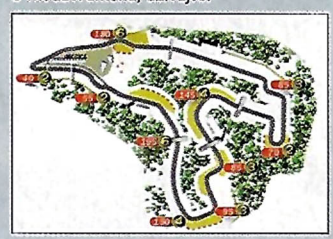
12. HUNGARORING

Prva tehnička staza.
Pazite na stražnji kraj u zavoju prije i poslije startne ravnine.

5 4 2 5 5 6 5 3

13. SPA FRANKORCHAMPS

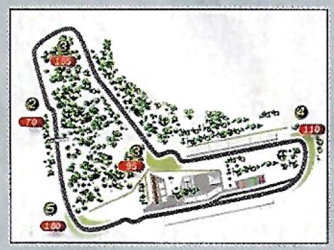
Pazite na prvi zavoj, pazite se na ravnom dijelu nakon njega, pazite na pijesak oko staze, pazite na posljednju šikanu.
U međuvremenu, uživajte.



4 3 5 4 5 6 4 3

14. MONZA

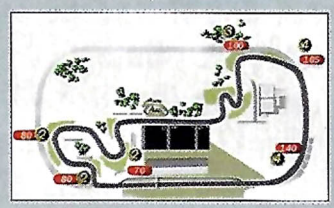
Posljednji zavoj možete proći brže nego što mislite.
Otpuštanje i dodavanje gasa majka je mudrosti.



5 4 4 6 3 6 5 2

15. INDIANAPOLIS

Najbrža ravnina u cijelom kalendaru Formule 1.
Ostalo dobro i napeto.



3 2 6 6 6 5 5 2

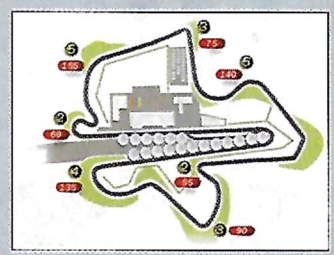
16. SUZUKA

Uska i tehnička.
Za majstore.

4 2 4 4 5 6 5 3

17. SEPANG

Spori zavoji i brze ravnine.
Pazite na izlijetanja.



4 4 5 6 5 6 4 3

Medievil 2

Druga pustolovina sir Daniela Fortesquea nije ništa lakša od prve pa pretpostavljam da će vas njezino rješenje obradovati, što potvrđuju i vaša sve češća pisma u kojima nas molite da vam pomognemo. Na rješenje *Medievila* predugo ste čekali (neki su igrači na pomoć čekali mjesecima), stoga je ovako brzo objavljivanje rješenja *Medievila 2* samo jedan od načina da vam se ispričam za to

PIŠE Berislav Jozić

1. The Museum

Na početku se prvo naviknite na upravljanje (preporučujem analogno), pa zatim idite hodnikom do ormara i uzmite mač (razbijte ormar da ga dobijete). Produžite do sobe u kojoj ćete ugledati zombija i ključ (putom će vas djelomično slijediti ruka, što znači da se ovdje možete vratiti s Danhand sposobnošću). Sredite zombije, uzmite ključ, pa prođite kroz velika vrata. Nakon animacije, napast će vas oklopi - sredite ih i popnite se stubama bližim ulazu. Iza sata je nešto zlata i energije, pa kad ih pokupite, krenite velikim stubištem. Iz kovčega uzmite pištolj te kroz vrata izađite na balkon iznad sobe u kojoj ste već bili. Trčite okolo preskačući procijepe i skupljajući predmete, pa otvorite vrata ključem. Prođite kroz vrata i ljestvama se popnite gore. Nakon par koraka u ovoj sobi vidjet ćete animaciju. Sredite protivnike i dinosaur će srušiti statuu po kojoj se možete popeti do izlaza iz sobe. Ovdje će vas dočekati protivnici s vatrenim oružjem - sredite ih i prođite kroz vrata. Tu su još i tri ptice, pa kad i njih sredite, kupite malo streljiva (ako vam treba) od švercera koji stoji u blizini ulaza. Spustite se do topa pa prođite kroz vrata s natpisom "Display Room". Sredite protivnika i pokupite baklju, nakon čega će vas napasti oklopi. Vratite se natrag do topa pa uđite u "Garden", sredite zombije i iz sanduka pokupite topovsku kuglu. Tu je i kalež. Ako nije pun, prošetajte vrtom ubijajući zombije kako bi se napunio jer ga u protivnom nećete moći pokupiti. Vratite se sada do topa i na njemu upotrijebite kuglu, a baklju zapalite na zapaljenoj baklji (na zidu) i njome potpalite fitilj topa. Vrata će se razletjeti na komade i vi možete proći.
U ovoj sobi idite desno i po ljestvama. Idite okolo po balkonu, pokupite ključ pa se spustite, sredite protivnike i izađite kroz vrata. U ovoj sobi će dinosaur ponovno probiti zid i ostaviti vam nekoliko protivnika, a kad ih sredite, prođite kroz sada otvorena vrata (rupa koju je napravio dinosaur zasad nas ne zanima).

2. Tyrannosaurus Wrecks

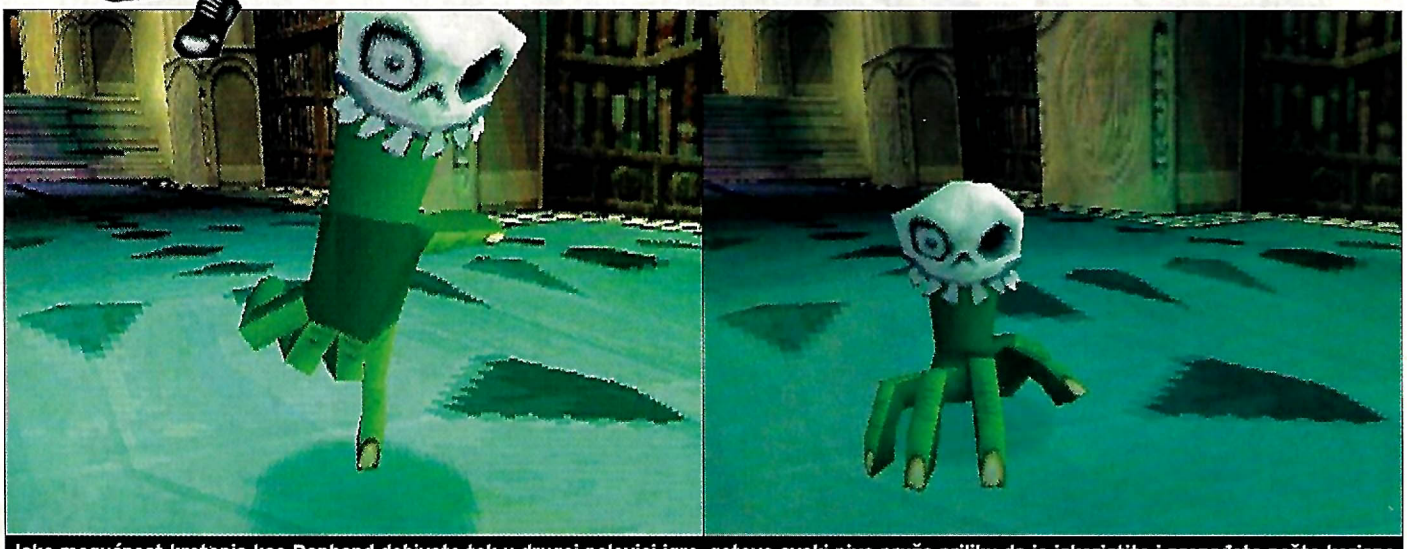
Popnite se po stubama i spremite za borbu.
U prvom obliku dinosaur je opasan jer ima dva napada: bljuvanje vatre i juriš. Dva su načina da ga pobijedite:

- možete trčati oko njega izbjegavajući njegove napade dok mu iz glave ne počnu izlaziti ljubičasti oblačići, što je vama znak da mu se po repu popnete na leđa i opaučite ga po glavi
- drugi način je da se kroz obližnju sobu popnete na balkon i kad se on glavom nasloni na nj, skočite mu na leđa i opaučite ga po glavi - ovaj način je za malo hrabrije igrače

U oba slučaja ne obazirite se na njegove pomagače, nego ih izbjegavajte. Drugi oblik - ptica, mnogo je lakši. Kroz spomenutu obližnju sobu dođite do balkona (tu možete kupiti i nešto streljiva za pištolj), trčite uokolo po balkonu izbjegavajući napade i pucajte na nju kad stane. Nakon borbe skočite na pod i iz kostura pokupite dodatnu bočicu s energijom te izađite.

THE PROFESSOR'S LABORATORY

Ovdje možete kalež zamijeniti za oružje (ili novac - ako ste kalež s istog nivoa dvaput donijeli) tako da stanete na sliku kaleža ispred pulta. Nivo koji ćete igrati odabirete tako da stanete na sliku kaleža kod projektora. Kod svakog nivoa vidjet ćete jeste li na njemu pokupili kalež i jeste li ga uopće završili.



Iako mogućnost kretanja kao Danhand dobivate tek u drugoj polovici igre, gotovo svaki nivo pruža priliku da je iskoristite i pronađete nešto korisno

3. Kensington

Idite ulicom dok ne naiđete na prvog nekromancera. Nije ga lako ubiti oružjem koje trenutačno imate, ali potrudite se jer će inače stalno oživljavati zombije za koje ne dobivate postotke kaleža. Prođite kroz luk (ne mislim na luk kao povrće, nego na luk kao arhitektonski pojam) i sredite još jednog nekomancera u ovoj ulici. Idite do rijeke i pokraj nje upotrijebite prekidač koji će spustiti dizalo. Popnite se njime gore i prođite kroz luk, pa sanduk odvucite do sanduka uz vodu da napravite nešto slično stubama (razgovarajte s duhom Winstonom koji će vam objasniti kako se vuče sanduk). Pokupite zlato i popnite se po stubama do ključa pa izađite - naći ćete se u blizini mjesta kroz koje ste ušli. Sredite zombije i idite ravno niz ulicu kroz luk. Tu je još jedan nekromancer kojeg treba srediti prije nego nastavite ravno naprijed. Kod velikih vrata prvo sredite zombije, vrata otključajte ključem i prođite. Idite lijevo i ubijte zombije, ali ne dirajte sanduk - zapamtite kako izgleda taj sanduk jer je riječ o zamci na koju ćete još nailaziti (hrabri mogu pokušati taj sanduk iskoristiti da se riješe protivnika, ali uz određen rizik). Popnite se ljestvama uza zid i kroz luk, pa se pomoću sanduka popnite po ključ. Kad siđete, slijedi animacija, a kad ona završi, popnite se opet gore i pištoljem počistite protivnike. Da izađete, gurnite jedini sanduk koji se može micati na kola, popnite se i izađite kroz luk. Siđite i prođite kroz vrata, pa idite niz ulicu i na raskrižju skrenite lijevo. Trebali biste doći do kuće koja ima rupu za vaš ključ. Udite unutra, popnite se stubama i razbijte sanduke da nađete sat. Izađite iz kuće i (ako imate 100 % kaleža; ako ne, pobijte nekoliko protivnika pa se vratite) idite lijevo do luka, ali ne prolazite kroza nj nego se popnite po ljestvama i doći ćete do tračnica. Trčite do stanice i udarite po zvonu, a onda s vagona vlaka koji tuda naiđe pokupite kalež. Nastavite tračnicama do ljestava, spustite se dolje, a onda se po obližnjim popnite na krov muzeja i uskočite unutra kroz rupu na krovu. Ovo je soba u kojoj biste se našli da ste uskočili kroz rupu koju je dinosaur napravio u zidu muzeja. Ako ste hrabri, skačite sa svjetla na svjetlo, a ako niste, padnite dolje. Na podu će vas napasti protivnici, sredite ih ručno ili se popnite na zid i napucajte ih. Kad ih pobijete, grob će se otvoriti, pa udite unutra. Spustite se kosinom sređujući protivnike i siđite u sobu (primijetite ruku na podu i sjetite je se poslije). Ovdje treba odvući kutije (postoji jedna kutija, stup od dvije i stup od tri) do zidova tako da se možete popeti i pokupiti Tablet of Horus, Scroll of Sekhmet i Staff of Anubis - samo trebate pogledati koja je rupa u zidu na kojoj visini i prema tome do nje odvući odgovarajuće kutije. Čuvajte se triju protivnika koji će vas napasti kad budete povlačili kutije. Kad sve pokupite, izađite kroz vrata i spustite se stubama te stavite odgovarajući predmet svakoj statui u krilo (Anubis ima glavu psa, Horus glavu orla, a Sekhmet glavu mačke).

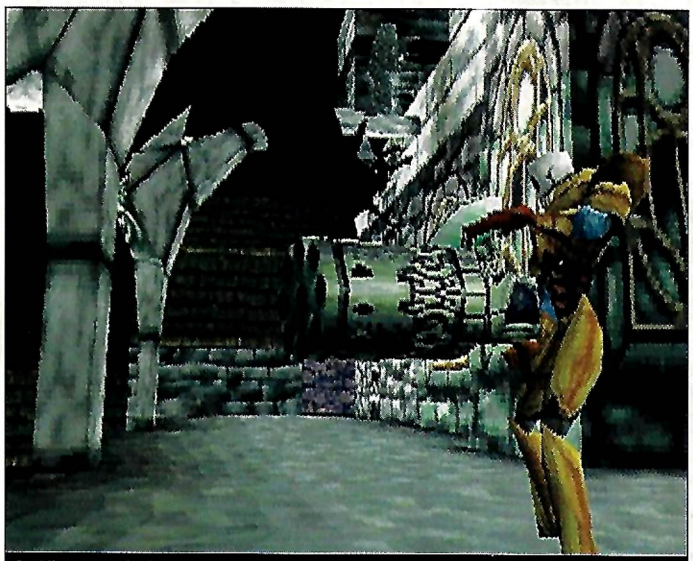
4. The Freakshow

Za ovaj je nivo korisno imati čekić koji ste dobili ako ste dosad pokupili sve kaleže. Pazite se da vas protivnici (na ovom i idućim nivoima) ne odguraju u vodu jer to vole raditi.
Idite naprijed do vrata u zidu, pa lijevo kroz malu špilju. Ubijajte impove i pokupite zlato i dodatnu bočicu. Vratite se do vrata, prođite kroz njih pa sredite čarobnjaka koji će otvoriti vrata. Nastavite dalje ubijajući protivnike (crveni šator u blizini moguće je istražiti s Danhand). Malo prošetajte uokolo da pronađete energiju i švercera (ako vam je potreban) pa idite u zeleni šator na kraju staze u kojem je čarobnjak i veliki broj pomagača koje treba srediti (prvo se riješite čarobnjaka) da bi se otvorila vrata za izlaz.
Skočite na bijeli trampolin i skačite sve više i više dok ne dostignete visinu dovoljnu da skočite na platformu. Nastavite skačući s trampolina na trampolin do travnatog dijela s druge strane vode i čuvajte se impova. Nastavite puteljkom do luka i prođite kroza nj - tu vas čeka mehanički slon kojim upravlja imp. Da ga sredite, protrčite mu kroz noge i sleđa napucajte impa pištoljem. Dobit ćete ključ, pa izađite, ali se ne vraćajte na trampoline nego padnite s ruba i udite u veliku crnu zgradu. Ubijte impove pa pomoću trampolina skočite na rub gdje se nalazi kalež (ako nije pun, vratite se poslije). Izađite i nastavite ići puteljkom, kroz luk, preko mosta i kroz sljedeći luk do još jedne borbe s mehaničkim slonom nakon čega ćete dobiti ključ .
Vratite se natrag do velikog šatora u koji prije niste mogli ući, upotrijebite oba ključa i udite.
Ovdje vas čeka Mecha-Elephant, koji nije opasan ako znate kako ga srediti. Sada vam neće trebati oružje, nego brzina. Trčite do jedne od poluga i čekajte da vam se slon približi. Udarite po njoj kad slon bude ispod hrpe metala koja visi sa stropa tako da mu padne na glavu. Ponovite proceduru još dvaput i on je gotov.
Vidjet ćete animaciju vrata koja se otvaraju - riječ je o vratima kod mjesta gdje ste se prvi put borili s čarobnjakom. Pođite ondje i izađite iz nivoa.

5. Greenwich Observatory

Nakon nekoliko koraka doletjet će neka ptičurina i otkinuti vam glavu. Ne uzrujavajte se nego lijepo nastavite dalje ubijajući zombije-mornare dok ne dođete do opservatorija. Idite lijevo i popnite se po ljestvama. Ubijte pticu nekim dalekometnim oružjem i pokupite glavu. Spustite se i obiđite opservatorij da pokupite novac i energiju, ubijajući sve na koga naiđete.
Nakon "čišćenja" idite kroz luk u zidu u grad. Spustite se ulicom do kraja i popnite ljestvama - tu je gnijezdo u kojem ćete naći svoju glavu ako vam je ptica ponovno ukrade. Sada idite naokolo do malog mosta koji vodi do vrata - prođite kroz njih. Zvuči lagano, ali će vas usput napadati čudni protivnici u obliku glavice kupusa koji vam se mogu uhvatiti na mjesto glave, a također mogu oživljavati leševe mornara s poda. Leševa se rješavajte najjačim udarcem čekića - razbijte ih dok su na podu i "kupusi" ih još nisu zaposjeli, a "kupus" ubijajte već izdaleka. Kad prođete kroz vrata, dođite do kutije na zidu i stavite svoju glavu u nju (upotrijebite je kao bilo koji predmet). Sa L1 + △ prebacite kontrolu na nju i pogledajte uokolo pritiskom na L2 i R2. Kad vidite kako su nacrtani prekidači, pre-

Fontane s energijom napunit će vas za nekih 450 bodova - jednu i pol bočicu


Gatling gun je jedno od najboljih oružja u igri. Kad ga dobijete, vraćanje na prijašnje nivoe, da biste se napunili energijom, postat će vrlo lagano

KAKO DUŽE OSTATI ŽIVI MRTVAC?

Kako je u rješenju napisano što treba učiniti ali ne i kako (u većini slučajeva), evo nekoliko savjeta kako lakše preživjeti i kvalitetnije odigrati igru:
Završite li nivo s malo energije, vratite se na neki prijašnji, lakši nivo i "napunite se" na zelenim fontanama. Zapamtite nivoe koje je lako prijeći i vraćajte se na njih redovito da se napunite (to zahtijeva vrijeme jer uvijek morate prijeći cijeli nivo) lako su korisna, dalekometna oružja nisu uvijek i najbolja. Njihovo je streljivo skupo, a i obično su slabija od oružja za blisku borbu. Preporučujem da ih čuvate za opasnije protivnike koje se isplati sređivati izdaleka. Sjekira je dobar kompromis jer je ujedno i jedno i drugo - možete je bacati i njome udarati u borbi prsa o prsa. Sakupite sve kaleže. Oružja koja za njih dobijete gotovo da su presudna za završavanje igre, pa ako ste pri kraju nivoa i imate višak energije, vratite se malo unatrag i pobijte još kojeg neprijatelja kako bi se kalež napunio. Kad isti kalež skupite po drugi put, za nj ćete dobiti nešto novca, što također nije za odbaciti. Snimanje pozicije neće vam donijeti negativne bodove, a na prijašnje se nivoe uvijek možete vratiti, zato snimajte uvijek kad vam se za to pruži prilika.

bacite se natrag na Dana i udarite po prekidačima kako biste ih postavili u položaj koji ste upravo vidjeli (položaj je uvijek drugačiji pa vam ne mogu reći kako da ih razmjestite). Kad pogodite kombinaciju, most će se spustiti, pa uzmite glavu i prvo padnite dolje u rupu i pobijte sve na što naiđete (primijetite ruke i procjep u jednom od brodova). Sada se popnite ljestvama pokraj mosta i prijeđite most. Skačite od broda do broda pa sve do poluge koju trebate udariti da podignete platformu. Nastavite dalje do kaleža (ili se poslije vratite) pa skočite na zid i pomoću Super jumpa skočite na brod preko puta. Idite brodom do mjesta gdje možete pasti u drugu ulicu, a ondje vas čekaju "kupusi" i vrata kroz koja prođite ako ste pokupili kalež. Sada se spustite i prođite kroz desna vrata. Pokušajte raznijeti što više leševa prije nego ih se dočepaju "kupusi", pa sredite i njih. Nakon toga popnite se kosinom i na platformi stavite glavu u minijaturnu podmornicu koja će se spustiti u vodu. S Danom sidite kat niže, do triju poluge na zidu. Prebacite se u ulogu glave i pogledajte u vodu. Vidjet ćete mijeh i sjenu koja predstavlja magnet na dizalici iznad vode. Potrebno je Danom tako povlačiti poluge da se sjena magneta nađe nad mijehom, a zatim povući polugu za spuštanje magneta koji će izvući mijeh. Kad to uspijete, pokupite mijeh i svoju glavu, pa se popnite na krov. Svoju baklju zapalite na baklji na zidu, pa potpalite vatru na zrakoplovu. Tu upotrijebite i mijeh pa skačite po njemu. Kad se vatra razgori, i balon će uzletjeti. Nakon slijetanja, vrijeme je za borbu.

Protivnika su dva - Dogman koji će se zalijetati u vas i Mander koji je potencijalno opasniji od dvojca. Samo trčite naokolo i udarajte čekićem po podu svom snagom da stvorite vibracije u koje će Dogman ulijetati i uskoro ispasti iz borbe. U tom se trenutku prebacite na neko dalekometno oružje. Izbjegavajte Mandera kako god možete i zasipajte ga mecima dok ne padne.

6. Kew Gardens

Ovaj nivo zapravo nije težak, ali je iznimno teško dobiti kalež dok nemate jača oružja (npr. borad sword), pa preporučujem da se po njega poslije vratite. Stvar je u tome da se postotak kaleža, koji je na početku 41, smanjuje sa svakom izgubljenom žrtvom bundeva-virusa koje brzo umiru pa ih je vrlo lako slučajno udariti sjekirom dok se borite protiv pravih neprijatelja. Da biste dobili kalež, morate poubijati sve protivnike na nivou i spasiti barem 5 od sedam zaraženih ljudi i to tako da ih liječite protuotrovom (ANTIDOTE) kad ih hodajuće bundeve zaraze (da su zaraženi, znat ćete po tome što umjesto glave imaju bundevu).

Na početku idite desno, izbjegnite veliku bundevu i pokupite ključ. Slijedite put izbjegavajući kotrljajuće bundeve do malog vrta gdje će vas napasti žive bundeve. Sredite ih (preporučujem sjekiru) i nastavite do male kolibe koju otključajte i uđite u nju. Pokupite ventil za tank s vodom, pa izađite i uđite kroz vrata velike zgrade. Sredite bundevu i uskočite u rupu pa uništite sve bundeve i spašavajte ljude (ako ste u pohodu na kalež). Kad su svi mrtvi (ili barem svi protivnici), popnite se ponovno gore po lišću i uz rub rupe idite do vrata za drugu sobu. Tu su također dva čovjeka koja treba spasiti i nekoliko neprijatelja za srediti, a nakon toga se popnite po lišću (kalež je na vrhu ovog drveta - tek toliko da znate za poslije). Kada se popnete, skočite na platformu i izađite kroz vrata.

Sada ste vani pa trčite po platformama i popnite se ljestvama na krov. Prijeđite preko krova i idite uskim hodnikom, gdje se čuvajte bundeve. Na kraju prođite kroz vrata, pa idite do stražnjeg dijela sobe gdje na pumpi upotrijebite ventil koji ste pokupili. Izađite i spustite se platformama do zemlje, pa se vratite u glavnu zgradu i u rupu gdje ste sreli prvu skupinu ljudi. Skočite na sada otvorene biljke i popnite se ljestvama do vrha pa pokupite još jedan ventil. Pazite da ne padnete te idite u sobu gdje je bila druga skupina ljudi. Po drvetu se popnite do ruba platforme, pa trčite u krug do pumpe na kojoj upotrijebite ventil. Popnite se po biljkama do još jednog ventila. Siđite i izađite, pa prijeđite procjep pomoću biljke i prođite kroz vrata. U ovoj su sobi još dva čovjeka koja morate spasiti, pa kad počistite neprijatelje, upotrijebite i posljednji ventil na pumpi da se otvore dvije biljke koje vam omogućuju put do izlaza (u ovoj sobi je još jedan Danhand prolaz - pamtite li ih?).

Prođite kroz vrata i naći ćete se na lokaciji s početka nivoa. Slijedi borba s hrpetinom bundeva ojačanih bombama koje padaju oko vas. Na kraju, ako vam je kalež pun (ako ste spasili barem 5 od 7 ljudi), vratite se po njega, a ako nije, izađite iz nivoa pa se ponovno vratite.

7. Dankenstein

Primijetit ćete da profesor nije na svom uobičajenom mjestu. On i Kiya nalaze se u desnoj sobi gdje će vam ispričati što trebate učiniti da biste sastavili neku vrstu Frankensteina.

Vrijeme vam je ograničeno, pa stoga požurite. Idite kroz druga velika vrata u glavnom dijelu laboratorija i ubijte jednog od neprijatelja, pa zatim pokupite dio tijela koji će ostati od njega i vratite se do profesora. Na ovaj način morate sakupiti lijevu ruku, desnu ruku, lijevu nogu, desnu nogu, tijelo i "pozadinu" (da ne upotrijebim neki drugi izraz). Kako možete nositi samo po jedan dio tijela, morate se stalno vraćati do profesora. Svi dijelovi tijela se nalaze na protivnicima koji trčkaraju uokolo, a jedini je problem "pozadina" koja se nalazi na vagonu koji juri tračnicama te je potrebno raspaliti po vagonu (preporučujem sjekirom) da dođete do nje. Kalež ćete na ovom nivou naći tako da slijedite tračnice u veliku sobu i skačete po platformama do njega, a u sobi s udovima postoji i rupa u koju se možete uvući kao Danhand. Kad donesete sve dijelove profesoru, čudovište je sklopljeno, a vi preuzimate njegovu ulogu i krećete na idući nivo.

8. Iron Slugger

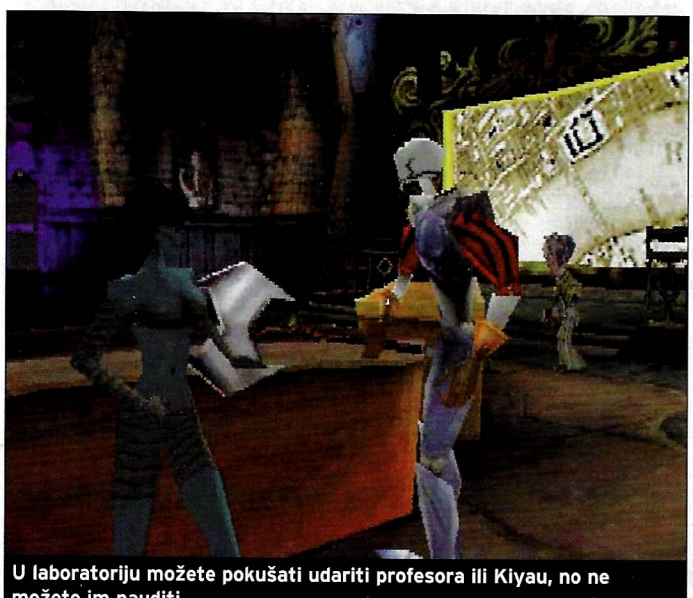
Ova je borba prilično teška. Protivnika morate srediti za manje od šest rundi, pa najčešće koristite R2 + △ u kombinaciji s drugim udarcima da zbunite protivnika. Ako tijekom runde izgubite koji ud, držite se podalje od protivnika do kraja runde. Između rundi, trčkarajte naokolo i bacajte sjekiru koja će sama pronaći cilj - impove koji imaju vaše udove.

Vjerujem da nećete uspjeti pobijediti Iron Sluggera iz prvog pokušaja, no kada se naviknete kombinirati udarce, to će vam uspjeti.

9. Wulfrum Hall

Od ovog nivoa imate Danhand sposobnost, pa se možete vratiti na prijašnje nivoe i pretražiti sve prolaze kroz koje niste mogli proći. No, idemo prvo riješiti Wulfrum Hall. Odmah na početku stavite svoju glavu na jednu od ruku koje trčkaraju uokolo i kao Danhand skočite na travnati dio pokraj stuba. Tu je mali prozor kroz koji možete ući, pa skočite dolje i idite u sljedeću sobu. Od neprijatelja u ovoj sobi skrivajte se ispod stola i kad vas ne gleda, skočite na nj po ključ, pobjegnite natrag u sobu te pritisnite prekidač na podu i uskočite u dizalo za hranu. Na vrhu prođite kroz vrata, pa se opet

Kroz igru vaš će se inventory napuniti velikim brojem različitih oružja, no vi ćete zapravo koristiti samo nekoliko najboljih



U laboratoriju možete pokušati udariti profesora ili Kiyau, no ne možete im nauditi

sakrijte ispod stola da izbjegnete protivnika (mala djevojčica). Kad uzmognete, jurnite kroz vrata. Idite hodnikom u sljedeću sobu i brzo skočite na sanduke koji se nalaze u uglu. Penjite se po njima i po ormarima za knjige do prozora te skočite ponovno u dvorište i vratite se u svoje tijelo (tako da dođete do Dana i ponovno stisnete L1 + △).

Sada možete ući u zgradu. Kalež je odmah uz vrata, ali je prazan pa ga treba napuniti. Sredite protivnike u ovoj sobi pa udarajte po smeću koje blokira vrata da si otvorite prolaz. U sljedećoj sobi izbjegnite djevojčicu i popnite se gore. I ovdje izbjegavajte djevojčicu i sredite protivnika, pa idite kroz lijeva vrata na kraju balkona. Vrata će se zatvoriti za vama, a da biste ih otvorili, morate ubiti dva vampira. Razbijte daske koje zatvaraju prozor i zatim odvucite njihove kovčege na svjetlo, pa ih izbjegavajte dok ne izgore. Kad se vrata otvore, prijeđite balkonom do sobe koja je sada otvorena. Ovdje ponovite postupak, s tim da ćete jedan kovčeg morati namjestiti preko rupe kako bi vam poslužio kao most. Kad sredite oba vampira, otvaraju se još jedna vrata na balkonu, pa idite u sobu iza njih. Ovdje je stvar još teža. Prvo odgurajte sanduk u udubljenje u zidu, ali ostavite toliko mjesta iza njega da možete uskočiti unutra i poslije ga izgurati. Popnite se stubama i preko platformi dođite do prozora. Otvorite ga pa idite do kovčega i gurnite ih tako da padnu ispred sanduka. Gurajući sanduk izgurajte kovčege na svjetlo, ali pazite da ih ne gurnete na zeleno polje jer će se vampiri probuditi (ako se to dogodi, sačekajte da se vrate u kovčege). Kad ih sredite, vratite se do balkona i idite kroz vrata u kutu. Popnite se gore, ubijte protivnika pa prođite kroz vrata. Tu je još jedna soba u kojoj na prilično sličan način treba srediti vampire. Dizalom dođite do prozora, preko platformi skočite do kovčega i izgurajte ga na dizalo pomoću sanduka. Kad završite, otvaraju se i vrata do posljednje sobe. Prvo trčite po crvenom tepihu gore i otvorite prozor, pa idite na prvi kat do mjesta gdje su tri kovčega. Izgurajte kovčeg kroz vrata, s tim da ćete sigurno morati pritisnuti tamno polje koje će probuditi vampire. Pobjegnite pa se vratite kad se vampiri smire. Kad prebacite kovčeg u sljedeću sobu, on će pasti i otvoriti se, pa morate izbjegavati vampira dok triput ne udarite po poluzi, što će upaliti svjetla. Isti postupak ponovite za druga dva vampira, pokupite kalež i izađite kroz otvorena vrata.

10. The Count

Ako želite popunite svoje zalihe streljiva, iako vam to neće biti od velike koristi u iduće dvije borbe. Protivnik je isti, ali u dva oblika. U prvom, Count će vas gađati vatrenim loptama, a vi udarajte po zrcalima uz rub sobe tako da budu u ravnom gore-dolje položaju. Stanite ispred zrcala i izmaknite se kad Count baci vatrenu loptu na vas, tako da se od zrcala odbije u njega. Ponavljajte dok ga ne sredite. Slijedi još malo razgovora i borba s drugim oblikom.

Strategija je slična kao i maloprije, ali zrcala ovaj put morate namjestiti pod kutem tako da reflektiraju svjetlo na svijećnjak (znat ćete da ste ih dobro namjestili kad budete vidjeti da se svjetlo odbija od zrcala). Namjestite tako sva četiri zrcala i Count će biti opečen. Ponavljajte dok ne bude ugodno crnkast pa ga poslužite s krumpirićima. Šalim se.

11. Whitechapel

Vratar vas ne pušta u klub bez brade, odijela i članske iskaznice, pa su to tri predmeta koja tražimo na ovom nivou. Kako je grad dosta spetljan, u slučaju da se izgubite, samo se vratite do glavnih vrata i krenite iznova. Što se tiče policajaca, ne možete ih ubiti nego samo ošamutiti, pa kad vas nekoliko njih počne slijediti, preporučujem ulazak u neku zgradu dok se zrak ne raščisti.

Idite putom do luka kroz koji prođite u grad pa zatim odmah desno niz ulicu pokraj dviju kutiju. Tu ubijte dva zombija i sanduk odgurajte do zida kako biste preko njega došli do ljestava. Popnite se, prijeđite preko krova, siđite na balkon pa uđite u kuću. Spustite se dolje pa kao Danhand uđite kroz rupu uz pod. Stanite na prekidač, pa se prebacite na tijelo i pokupite griffin štit iza ormara na prvom katu. Vratite se dolje i spojite s glavom, pa razbijte sanduke u uglu da nađete ključ kojim otvorite vrata na prvom katu. Popnite se ljestvama po članski iskaznicu, izađite iz kuće preko balkona na drugom katu i bit ćete kod glavnih vrata.

Ovaj put idite desno od stuba, pa na raskrižju opet desno. Idite krivudavom ulicom do drugih vrata na lijevoj strani (iza prvih vrata je švercer i energija), uđite i prođite kroz vrata pa se presvucite iza zastora. Vratite se na ulicu i skrenite desno svaki put kad vam se ukaže prilika dok ne dođete do kaleža. Uzmite ga ako možete, a ako ne, nastavite skretati desno kod svakog rasrižja dok ne dođete do groblja. Uništite sve protivnike koje možete, pa skočite na veliki prekidač ispred kipa i tako upalite svjetla. Sada udarajte prekidače pokraj svjetala dok se jedno ne oboji crveno, jedno zeleno i jedno plavo, pa ih zatim udarajte tako da im se zrake u sredini sijeku, što će otvoriti rupu u podu iz koje možete uzeti unicorn štit. Izlazeći iz groblja, uđite u otvorenu kuću na desnoj strani, gdje ćete naći gorući samostrel. Obratite pozornost i na velika vrata na kraju ulice.

Sada ponovno skrećite desno na svakom uglu kako biste se vratili do groblja s početka nivoa. Uđite u kriptu i upotrijebite štitove da otvorite vrata. Uđite, spustite se dolje i ubijte zombije. Kad se pojavi zombi u odijelu, ne osvrćite se na ostale protivnike jer će nastaviti dolaziti dok ga ne ubijete. Kad sve počistite, pokupite bradu i vratite se u grad.

Sada će vas policajci ostaviti na miru, pa idite u klub i u stražnju sobu gdje razgovarajte sa ženskom. Vrata pokraj drugog groblja su sada otvorena, idite tamo.

12. The Sewers

Nakon animacije idite naprijed u veliku rupu, pa slijedite malo stvorenje do bika s kojeg morate skinuti "kupus" da ga ubijete. Vrata će se otvoriti, pa prođite i slijedite stvorenje. Nakon animacije idite desno kroz tunel, usput pokupivši

Ljestve su, osim za penjanje, vrlo korisne i za spuštanje s većih visina jer bi vam pad odnio veliku količinu energije

Baklja je predmet koji ćete nekoliko puta upotrijebiti. Iako je kao oružje beskorisna, može dobro poslužiti za osvjetljavanje tamnijih prostorija

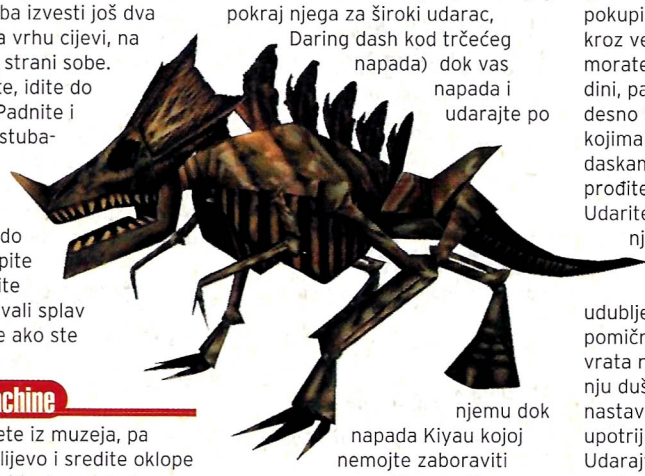
ŠTO SVE MOŽE HODAJUĆI KOSTUR?

Sudeći po ovoj igri, mnogo toga. Kao prvo, tu je Daring dash - kratkotrajno i naglo ubrzanje koje će vam pomoći da pobjegnete nekim protivnicima i izmaknete napadima *bossova* - izvodite ga tako da u trku pritisnete △. Ako tijekom izvođenja Daring dasha pritisnete tipku za skok, izvest ćete Super jump koji će vam na jednom mjestu u igri biti prijeko potreban za prelazak nivoa, a nije loš ni za preskakanje manjih procjepa. Na nekim ćete nivoima primijetiti male ruke koje hodaju po zemlji - ako ste već prošli Wulfrum Hall, svoju glavu možete staviti na njih pritiskom na △ + L1 i kreirati Danhand, s kojim možete istraživati uske prolaze

VRHUNSKA KVALITETA SLIKE I ZVUKA

zlatni štit iz sanduka. Kad dođete do bikova, prvo ubijte "kupus", pa zatim udarajte po bikovima dok jedan od njih ne razbije zid tako da možete proći. U sljedećoj sobi stanite uz rupe i udarajte po crvu kad izviri da oslobodite žensku, pa nastavite dalje. Susrest ćete još protivnika ("kupuse"), sredite ih, a bikove iskoristite da vam probiju zid. Slijedi još jedno oslobađanje ženske - zapamtite ovu prostoriju jer se kalež nalazi iza srednje cijevi u koju morate ući kao Danhand. Vratite se natrag pokraj poglavice do fontane s energijom i idite lijevo. Sredite "kupuse" i nastavite do sobe s vratima koja imaju pukotinu prikladnu da se kroz nju provučete kao Danhand (pazite se "kupusa" koji će iskočiti). Skačite preko cijevi do prekidača, pa se prebacite na tijelo i prođite kroz vrata da pokupite glavu. Tunelom idite u sljedeću sobu, gdje kao Danhand skakučite po sanducima i uvucite se u zelenu cijev. Prebacite se na Dana i prođite kroz vrata pa stanite pokraj prekidača. Morate tako namjestiti cijevi da Danhand može po njima doći do druge strane. Evo kako ćete to učiniti; udarite jednom po prekidaču, pa s Danhandom prijeđite do sljedeće cijevi; zatim s Danom udarite po prekidaču triput, pa prijeđite do sljedeće cijevi; još jedanput se prebacite na Dana i ponovno triput udarite po prekidaču nakon čega Danhand može doći do platforme s prekidačem. Cijevi će se spustiti pa se s Danom možete popeti po glavu.

Sada se popnite po ljestvama uz prekidač i idite u tunel. Skrenite na prvom skretanju lijevo. Nastavite dalje do ženske koju treba osloboditi na isti način kao i dvije prijašnje, pa se vratite do glavnog tunela. U idućoj sobi treba izvesti još dva oslobađanja na vrhu cijevi, na lijevoj i desnoj strani sobe. Kad i to obavite, idite do izlaza u uglu. Padnite i popnite se po stubama u selo. Razgovarajte s poglavicom, odvest će vas do vode. Tu pokupite zlato i pozvonite kako biste pozvali splav na koju skočite ako ste pokupili kalež.



13.Time Machine

Ponovno krećete iz muzeja, pa idite stubama lijevo i sredite oklope (magični mač bi trebao dobro poslužiti). Spustite se stubama do sobe s vratima, gdje kao Danhand uđite u rupu. Unutra skačite po sanducima do prvog dijela vremenskog stroja pa se vratite natrag i popnite uza stube. Prođite kroz vrata na kraju i zatim lijevo kroz vrata s oznakom "contact". Unutra samo ponavljajte uzorak koji će vam biti zadan dok ne dobijete drugi dio vremenskog stroja. Izađite, pa idite do vrata s oznakom "space". Unutra kao Danhand uđite među izloške i stanite kraj rakete. Prebacite se na Dana i stanite na prekidač da se među izlošcima pojavi Marsijanac. Odmah se prebacite na Danhanda i navedite Marsijanca da pogodi raketu. Postupak ponovite sa sve tri jer ćete na taj način dobiiti i treći dio vremenskog stroja. Sada idite kroz vrata s oznakom "time" i sva tri dijela upotrijebite na vremenskom stroju.

Vratili ste se na isto mjesto gdje ste bili kad ste na prošlom nivou pali kroz veliku rupu. Idite u selo i u veliku sivu zgradu. Padnite u rupu i spustite se stubama po time stone. Kad ga uzmete, na vas će pasti kavez, pa se kao Danhand popnite po stubama i prođite kroz malu rupu. Vratite se u veliku sivu zgradu, skočite kroz potrgane rešetke i stanite na predkidač. Kao Dan se popnite stubama po svoju glavu i izađite. Idite pred kolibu poglavice i sredite stražara. Kad poglavica izađe, sredite ga da dobijete king mullock's key. Uđite u njegovu kolibu i uđite iza zastora da se presvučete (dobili ste i good lightning). Vratite se do vode i pozovite splav.

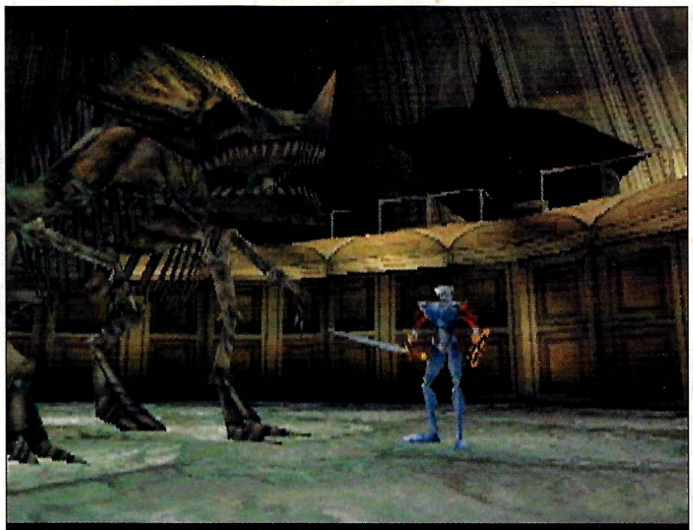
Kad dođete do Whitechapel, snimite poziciju, popunite energiju i streljivo, opremite se magičnim mačem, zlatnim štitom i good lightning za sljedeću borbu koja vas čeka iza vrata.

Ovo je jedna od najtežih borbi i vjerojatno ćete izgubiti jednom ili dvaput. Na dnu ekrana su dvije pruge energije - jedna je vaša, a druga Kiyaina, koja također ne smije umrijeti. Energiju joj punite pomoću good lightning, no to smanjuje vašu energiju! Rippera ne možete ozlijediti dok ne krene na Kiyau, pa ga izbjegavajte (skok u stranu kod frontalnog napada, bijeg pokraj njega za široki udarac, Daring dash kod trčećeg napada) dok vas napada i udarajte po njemu dok napada Kiyau kojoj nemojte zaboraviti povremeno napuniti energiju. Kad ga sredite, dobit ćete kalež i zlatni oklop, a Kiya će ostati živa.

14. Cathedral Spires

Savjetujem da se vratite na prijašnje nivoe i pokupite malo energije i sve kaleže. Nagrada za posljednji kalež je gatling gun koji je od neprocjenjive vrijednosti u posljednjoj borbi. Savjetujem da se opremite i štitovima jer je prvi dio ovog nivoa bez njih nemoguć.

Cilj je pronaći 12 duša, pa krenite lijevo oko tornja po prvu. Popnite



Prvi boss u igri izgleda najstrašnije, no zapravo je vrlo lagan u usporedbi s onima koji vas čekaju na kraju

se ljestvama gdje će vas napasti kip - ovdje bi vam dobro došao gatling gun. Nastavite dalje i štitite se štitom dok se penjete po ljestvama i pazite kako prolazite kroz vatru. Na krovu ćete na desnoj strani naći još jednu dušu, pa idite do mjesta gdje su dvoja vrata. Iza svakih se nalazi po jedna duša, a kipovi će napasti čim ih pokupite. Obavite to i idite do velikog tornja. Zaobiđite ga i uđite u malu zgradu, gdje popunite energiju i zalihe streljiva. Popnite se po ljestvama na velikom tornju i usput pokupite jednu dušu. Na vrhu su vrata, prođite kroz njih ako ste dosad sakupili svih pet duša.

Skočite na svijećnjak i udarite polugu. Kad se ona spusti, moći ćete vidjeti dvije duše - po jednu sa svake strane. Pokupite ih i ponovno se spustite svijećnjakom do dna, gdje sredite oklope i uđite kroz mala vrata. Ovdje ubijte protivnika i pokupite dušu pa izađite i prođite kroz velika vrata. U ovoj sobi morate skočiti na platformu u sredini, pa zatim na platformu lijevo ili desno i s nje do ljestava na zidu po kojima se popnite. Skačite po daskama po tri duše i kroz vrata prođite u sljedeću sobu.

Udarite polugu da se spusti svijećnjak, pa se popnite na nj i otputujte gore.

Pokupite zlatni zupčanik iz udubljenja i izađite pa u sobi s pomičnim platformama uđite kroz vrata na dnu. Tu pokupite posljednju dušu i sredite protivnika, pa nastavite dalje, u sljedećoj sobi upotrijebite zupčanik na stroju. Udarajte polugu dok stube ne budu na dnu ekrana i idite kroz vrata pa po stubama. Tu kao Danhand uđite roz malu rupu u sredini, skočite na pokretnu šipku, zatim na platformu i trčite po zlatni zupčanik. Sada skočite na vertikalnu šipku koja će vas izbaciti u sobu gdje ste upotrijebili zlatni zupčanik. Dođite Danom ovamo i spojite se s glavom, pa dvaput udarite polugu da u sljedećoj sobi možete doći do stroja na kojem upotrijebite zlatni zupčanik. Vratite se u prijašnju sobu pa ponovno udarite polugu da biste mogli doći do stuba. U sobi gdje ste upotrijebili zlatni zupčanik udarajte po prekidaču pokraj stuba dok vam ljestve ne budu nadohvat pa prođite kroz vrata. Duše će napasti demona, pa imate jednu minutu da pobjegnete iz katedrale. Trčite do sobe s prvim svijećnjakom (gdje ste našli dvije duše) i popnite se njime gore pa izađite kroz vrata.

15. The Demon

Došli smo i do posljednjeg nivoa. Prođite kroz vrata, napunite se energijom i kupite hrpu streljiva za gatling gun, jer vas čekaju dvije borbe.

Prvo ćete ponovno susresti Mandera i Dogmana. Strategija je ista kao i prošli put, samo umjesto udarca čekićem za Dogmana koristite kružni udarac magičnim mačem, a za Mandera koristite goruću samostrel ili gatling gun. Brže ćete ih pobijediti nego prvi put.

Prođite kroz vrata i nakon animacije slijedi borba protiv Palethorna koji je u pratnji Demona.

Demona ne možete ozlijediti, nego morate gatling gunom gađati stražnji dio Palethornovog broda (prednji dio je zaštićen) kada prođe pokraj vas. Kad ga pogodite, on će pogoditi Demona, pa ponavljajte postupak, izmičući se sve bržim napadima Demona do vašeg ili njihovog kraja. ⊗

U SLUČAJU NUŽDE UPIŠI CHEAT

‚Naravno, i Medievil 2 ima svoju šifru kao i svaka druga igra. Upisuje se pri igranju, i to tako da pauzirate igru i, držeći L2, pritisnete sljedeće tipke (učinak ove šifre je da pri pauziranju igre dobijete izbornik CHEATS koji omogućuje namještanje različitih cheatova):

PAL inačica

←↑□△→○↑□

NTSC inačica (neprovjereno)

△○△○○○△←○↑↓→○←
←△→○←←△○↓○○→

Tomba 2

2. DIO RJEŠENJA

Huh, konačno... lako je od prvog dijela rješenja prošlo poprilično vremena te vjerujem da je većina vas odavno prešla igru i bez moje pomoći, uvijek postoji onaj "mali" dio publike koji strpljivo sjedi čekajući pomoć... Bilo kako bilo, svima vama koji još uvijek zamrznuti sjedite pred nekim "velikim" problemom, stiže daljnja pomoć, pa što bude...

PIŠE Tanja Vitas - Tabby

NAPOMENA: neka vas ne zbuljuje što nazivi pojedinih zagonetki nisu doslovan prijevod nego slobodna iterpretacija autora (baš kao što to rade naši filmski distributeri, pa si vi onda mislite!!!!) Prije nego što počnem s rješenjem, evo popisa svih lokacija u igri te nazivi koje ću koristiti u rješenju.

The Starting Beach - početak - plaža
Town of the Fisherman - ribarski grad
Waterfall of the Heavens - veliki vodopad
Large Mine Underground - veliki podzemni rudnik
Pipe Area - podzemne cijevi
Trolley Entrance - ulaz u vlakić
Coal-Mining Town - rudarski grad
Kujara Ranch - uzgajalište "Kujara"
Ranch Area - ranč
Ranch Summit - središnji dio
Donglin Forest - ukleta šuma
The Forest Entrance - ulaz u šumu
Laughing Crying Forest - dio s bundevama
The Deep Forest - duboka šuma
Circus Village - cirkusanti, te njihovo mjesto
Water Temple - vodeni hram

OBVEZNE MISIJE

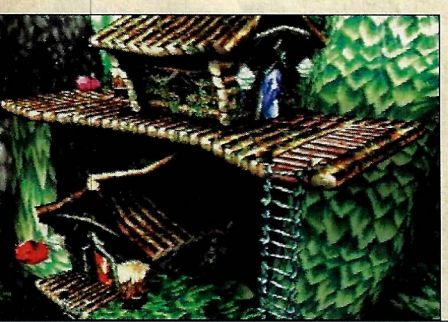
71. Igra skrivača (Ready or not! Here I come!)

popričajte s curicama u sobi za sastanke na Kujara Summitu)

Rješenje:

Pronađite sve tri curice na Kujara ranču, i to:

1. Na mjestu gdje je bila golema ledena santa ubacite grudu (ili svinju) kroz rupu na zidu da biste izgurali djevojčicu u gornjoj rupi
2. uđite u prolaz (rupu) kod drugih ljestava (pokraj dizala) i otkližite se do dolje pokupivši usput jednu od curica
3. odlebdite prema dolje (kod velikog ponora gdje je gnijezdo kokka ptice i krijesnica), posljednja djevojčica je na jednoj litici. Od svake ćete dobiti po jednu krijesnicu (tj. Snow Firefly x 3).

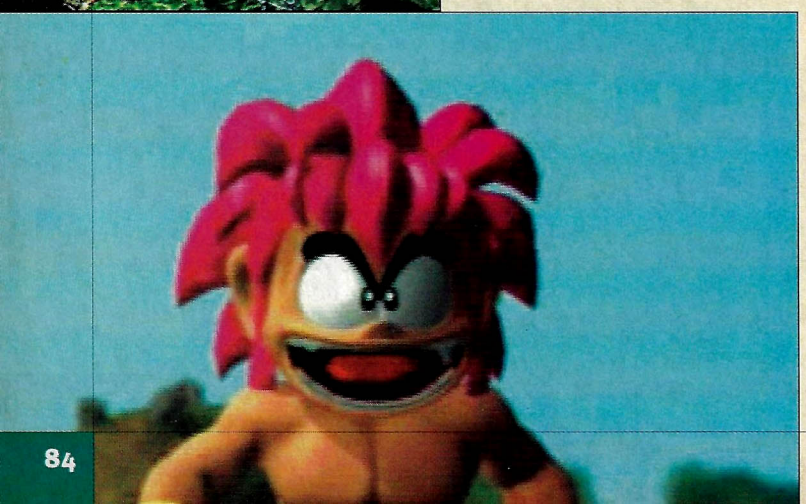


72. Umjesto detektora laži (Who's the Liar?)

kad pronađete sve curice, vratite se do sobe za sastanke i ponovno popričajte s njima

Rješenje:

Otkrijte curicu koja ne govori istinu (za ovu zagonetku trebate dobro poznavati Tombu 2 i likove jer se pitanja slučajno određuju. A i mala je lažljivica svaki put drukčija). Morate točno odgovoriti na tri pitanja i dobit ćete pola ode o snazi (Song of Strength 1 / 2).



73. Praonica Kujara (Kujara Washing Shed)

popričajte s peračem u kiparevom ateljeu

Rješenje:

uđite u praonicu Kujara.

74. Veliko pranje (Wash the Kujara)

u praonici popričajte s tipom

Rješenje:

Pobijedite ovu zgodnu igricu triput.

75. Pregorjeli osigurač (The Washing Machine Fuse)

nakon pranja Kujara ponovno popričajte s čovjekom

Rješenje:

Uzmite veliki osigurač u radionici (Tool Shed u Kujara Summitu) i odnesite ga čovjeku u praonici.

76. Šampion u pranju (A Kujara Washing Expert)

nakon prvog pranja ponovno popričajte s tipom u praonici

Rješenje:

Odigrajte igricu pranja još sedam puta (igra je sve teža i teža) i dobit ćete zlatni mjesec (Golden Moon)

77. Obrisi duhova (Ghost sticker)

proučite jedan od obrisa na nekom od zidova

Rješenje:

postanite nevidljivi i uđite kroz obris.

78. Nahranite ledenu vodenu biljku (Sea-anemone's Ice)

ubacite grudu snijega u anemonu

Rješenje:

Ubacite grudu snijega (ili bodljikavu svinju) u anemonu dok vas pokušava usisati. Morate to ponoviti dvaput, jednom na najdoljnjem dijelu Kujara ranča. Druga je biljka malo gore pa lijevo od mjesta gdje se počinjete penjati. Uništite led vatrenim čekićem i uzmite ostatke (Anemone's Icy Dregs)

79. Nahranite vatrenu vodenu biljku (Sea-Anemone's Fire)

ubacite zamrznutu beštiju u biljku

Rješenje:

Ubacite smrznute beštije u anemonu (podzemne cijevi kod rudnika) dok vas pokušava usisati i zatim je uništite ledenim bumerangom. Morate to učiniti s dvije anemone i nakon toga pokupiti ostatke (Anemone's Fiery Dregs).

80. Čarobni napitak (Witch's Concoction)

popnite se do vještičje kolibe na vrhu uklete šume

Rješenje:

Dajte vještici ostatke ledenih i vatrenih anemona (od svake po dva komada) i dobit ćete čarobni prah (Hot/Cold Powder).

81. Planinarska kuka (Take the Grapple!)

popričajte s čovjekom u ukletoj šumi (dio s bundevama)

Rješenje:

uništite tri stećka koja možete pronaći u ovom dijelu šume da biste otvorili vrata. Pokraj vrata je škrinjica u kojoj ćete naći kuku (Grapple).

82. Plava boja (More Blue for Picture!)

pronađite plavo voće u prvom dijelu uklete šume ili popričajte sa slikarem u ateljeu koji je isto u ukletoj šumi

Rješenje:

Slikaru dajte plavu voćku koju možete naći blizu njegova ateljea u ukletoj šumi i dobit ćete plavi ključ (Blue Key) - sada možete otvoriti sve plave škrinjice u igri.

83. Put do blaga (Device Guards the Treasure!)

kad stanete na drugu klackalicu u dubokoj šumi

Rješenje:

Skačite po klackalicama i namjestite na svima isti znak (na sredini klackalice). Ako pogriješite i neku klackalicu pogrešno postavite, pogodite središnji dio (dio sličan sjekiri) i ponovite postupak.

VAŽNO:

ako je neka klackalica postavljena na pravu stranu, morate je i zakočiti u tom položaju, potom nakratko prijeći na drugu stranu pa se onda brzo vratiti. Koji znak treba biti namješten otkrit ćete sami jer jedan položaj omogućava da dođete do grada cirkusanata, a drugi do tajne prostorije s blagom.

84. Velika vaga (Use Rock Crabs for Balance!)

ulovite velikog raka u dubokoj šumi ili, kad riješite prijašnju zagonetku, popričajte s čovjekom pokraj vage

Rješenje:

Ulovite raka u donjem lijevom dijelu duboke šume. Vjerojatno ćete morati pravilno postaviti klackalice da biste mogli doći do mjesta gdje je rak. Odnesite ga čovjeku kod vage i dobit ćete torbu za hvatanje zlog svinjoduha (Ghost Pig Bag).

85. Uhvatite zlog svinjoduha (Capture Evil Ghost Pig!)

kad dobijete vreću za hvatanje

Rješenje:

Zloduh se nalazi kod ulaza u vlakić (podzemne cijevi kod rudnika) na mjestu ispod kojeg možete pokupiti životni napitak. Uhvatite svinju i bacite je prema dolje u smjeru ulaza u vlakić. Trebala bi se pojaviti vrata. Uđite unutra i već okušanom metodom porazite zlog svinjoduha (ubacite ga triput u torbu) i dobit ćete njegovu odjeću (Ghost Pig Robe).

86. Roktanje (Use Pig Suit to Talk!)

popričajte sa ženicom u gradu cirkusanata

Rješenje:

Kad dobijete svinjsko odijelo, popričajte sa svim ljudima-svinjama.

87. Oh, ne još jedna klackalica (Use the Seesaw!)

pokušajte skočiti na klackalicu ili popričati s djevojkom u gradu cirkusanata

Rješenje:

Na povišenom dijelu cirkuskog grada popričajte s čovjekom-svinjom pokraj vrata. Spustite se dolje i odgurajte veliku loptu do klackalice, a onda drugi kraj lupnite čekićem. Ponovite postupak na drugoj klackalici (gore na katu) i pogodite pticu. Dobit ćete trokutasti zupčanik (Triangle Cog).

88. Klaunova predstava (Let's See the Clown Circus!)

popričajte sa starim čovjekom-svinjom

Rješenje:

Kad pomognete klaunu, vratite se do starca i popričajte ponovno.

89. Kako pomoći klaunu (Let's Help the Clown!)

popričajte s njim

Rješenje:

Pomognite klaunu da izvede svoj trik - pazite da ne padne na pod, nego ga pokušajte uloviti u trambulin.

90. Podignite poklopac s bunara (Lift the Lid on the Well!)

istražite bunar u gradu cirkusanata

Rješenje:

Kad dobijete čarobnu travu (Peon Grass), namamite velikog "slona" do bunara. Pazite da vam se "slon" previše ne približi i dobit ćete knjigu (Carpenter's Book).

91. Čudno voće (Strange Fruit)

popričajte s čovjekom u dijelu uklete šume s bundevama

Rješenje:

Pronađite "tajanstvenu gljivu" ha ha ha (Mystery Mushroom) iza rasplakanih vrata na okupljalištu Kujara.

92. Ljekovito voće (Normal Fruit)

popričajte s čovjekom u dijelu uklete šume s bundevama

Rješenje:

Pronađite ljekovito voće (Normal Fruit) u nasmješenim vratima iznad ulaza u vlakić

93. Pseća statua (Baron Turned to Stone)

kad uđete u dio uklete šume s bundevama

Rješenje:

Poškropite kip svetom vodicom i vjerni će vam se pas Baron pridružiti. Sada možete letjeti između dijelova koje ste već prije posjetili - samo zajašite (iskoristite) Barona.

94. O'š se "đorat" sa mnom (Switch with Donglin)

čim uđete na neka od rasplakanih/nasmijanih vrata u ukletoj šumi

Rješenje:

u kući s nasmijanim vratima gurnite kocku sa znakom noge prema vratima i skočite na nju.

95. Tajna vodenih biljki (Secret of the Aquatic Plant)

pogodite želatinastu biljku (prozirne biljke koje često imaju u sebi neku životinjicu koje ste koristili da biste skočili što više) ili popričajte s malom sirenom zarobljenom u velikoj vodenoj biljci u vodenom hramu (mjesto gdje je i gladni putnik)

Rješenje:

Probušite kukom sve želatinaste biljke u igri i vratite se do male sirene. Dobit ćete njenu čarobnu kantu (Mermaid Bucket).

96. Svećenik (Unmoving Blessed Priest)

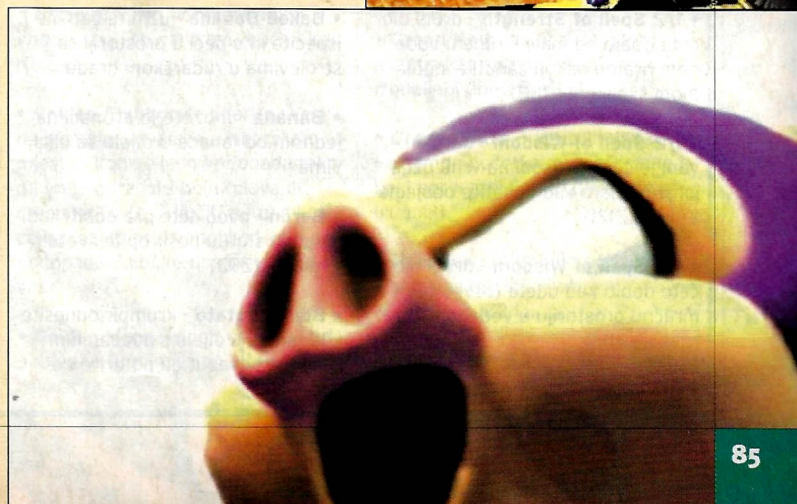
popričajte s čovjekom-svinjom pokraj kipa u gradu cirkusanata

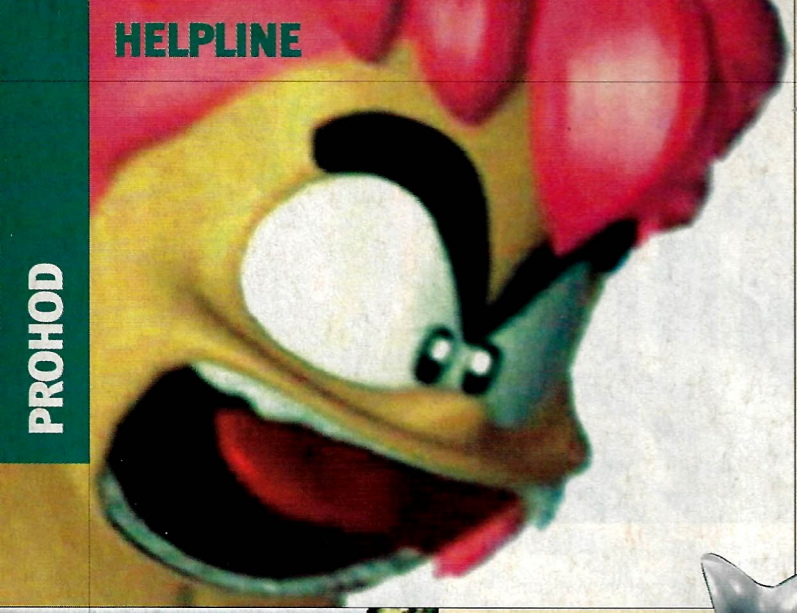
Rješenje:

Zalijte vodom sve čarobne biljke u igri (poput one sa samog početka).

97. Ledeni slatkiši (Collect Ice Candy)

popričajte s čovjekom-svinjom u slastičarni u gradu cirkusanata





Rješenje:
Kad dobijete odjeću od zle ledene svinje, koristite čarolije da biste neprijatelje pretvorili u ledene poslastice. Morate ih skupiti trideset ili više, a ako vam ponestane energije za čarobiranje, skočite na neprijatelja i bacite ga - to će vam malo popuniti energiju - ponovite postupak dok ne skupite potreban broj slatkiša. Odnesite ih tipu u cirkuski grad i dobit ćete svinjoloptu (Pig Ball).

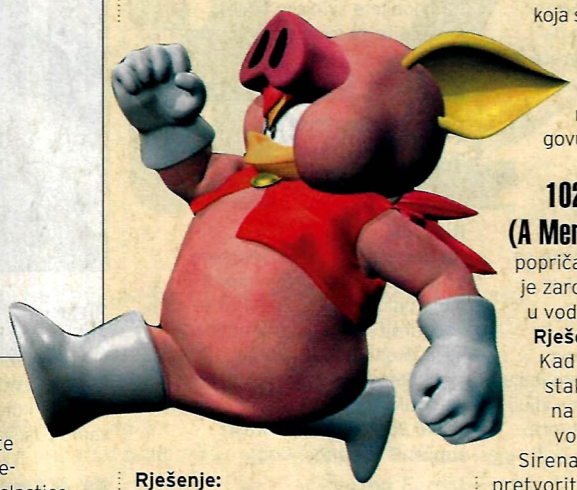
98. Kip klauna (Pig Tribe Clown Statue!)

kad popričate sa starom svinjom u velikoj sobi u gradu cirkusanata

Rješenje:
Kad uklonite poklopac s bunara, riješit ćete i ovu zagonetku, a zauzvrat ćete dobiti Earth Pig Bag - naravno, nakon što opet popričate sa starom svinjom.

99. Zaboravljeni ranac (Forgotten Rucksack)

nakon što nahranite izgladnjelog avanturista



Rješenje:
Kad zalijete sveto drvo na uzgajalištu Kujara, popnite se po stupu do vrha i odlebdite na drugu stranu. Tu ćete pronaći ranac - vratite ga avanturistu.

100. Popravite cisternu za vodu (Crystal Panel Blocks a Hole!)

pomognite staklaru da napravi staklenu ploču

Rješenje:
Ploču namjestite na rupu u cisterni koja se nalazi u vodenom hramu.

101. Zla zemljana svinja (Capture Evil Earth Pig!)

kad dobijete vreću za hvatanje zle zemljane svinje (u prolazu između grada cirkusanata prema vodenom hramu)

Rješenje:
Zemljana svinja je u središnjem dijelu uzgajališta Kujara. Krenite skroz gore do vrha te, koristeći preče, skočite do klackalice gdje lete crvene kokka ptice. Iskoristite ptice da uđete u vrata koja su dosta visoko pozicionirana. Po dobro iskušanom receptu (3x svinja u vreću) porazite zlog zemljanog *pajceka* i uzmite njegovu odjeću (Earth Pig Robe).

102. Sirena u cisterni (A Mermaid in a Water Tank!)

popričajte s malom sirenom koja je zarobljena u cisterni za vodu u vodenom hramu

Rješenje:
Kad popravite raspuknuto staklo na cisterni, skočite na prekidač u sobi da se voda napuni do vrha.
Sirena će vaše svinjsko odijelo pretvoriti u - pazi sad - plutajuće svinjsko odijelo (Swimming Pig Suit) - odsad pa nadalje možete plivati po vodi bez problema i oštećenja.

103. Vodena vrata (Open the Water Gate!)

nabavite okrugli zupčanik u vodenom hramu ili popričajte s tipom pokraj komandne ploče

Rješenje:
Pronađite okrugli zupčanik i dajte ga tipu pokraj kontrole.

104. Draga smanjio sam Tombu (Tiny Tomba/Mini Tomba)

kad popričate s tipom u vodenom hramu pokraj kojeg se nalazi niz mjesta za zupčanike

TOMBA 2 - SVI PREDMETI (poredani po abecednom redu)

- **1/2 Spell of Courage** - prvi dio dobit ćete kad napravite vazu u zadatku (Z30) i istu odnesete ondje gdje ste je razbili

- **1/2 Spell of Courage** - drugi dio dobit ćete od žene u rudarskom gradu kad joj pronađete sina i ponovno popričate s njom (Z55)

- **1/2 Spell of Strength** - dobit ćete je od 3 djevojčice koje se nalaze u sobi za sastanke na uzgajalištu Kujara nakon što otkrijete tko je lažljivac (Z72)

- **1/2 Spell of Strength** - drugi dio ćete dobiti od male sirene u vodenom hramu nakon zadatka s golemom školjkom (Z118)

- **1/2 Spell of Wisdom** - dat će vam je čovjek u sobi na vrhu uzgajališta Kujara kad uhvatite odbjegle Kujare (Z121)

- **1/2 Spell of Wisdom** - drugi dio ćete dobiti kad uđete (osvijetlite) mračnu prostoriju u vodenom hramu (Z114)

- **Anemone's Icy Dregs** - na uzgajalištu Kujara ćete pronaći dvije vodene biljke (usisavaju zrak). Ubacite u biljku bodljikavu svinju, a zatim ih lupnite vatrenim čekićem. Ponovite postupak s drugom biljkom. Ako vam to odmah ne uspije (i nemate više nikog za ubaciti), izađite iz prostora i vratite se ponovno.

- **Anemone's Burning Dregs** - u dijelu s cijevima su dvije vodene biljke u koje trebate ubaciti neprijatelje i zatim ih ohladiti ledenim bumerangom.

- **Baked Banana** - uzmite banane i ispecite ih u peći u prostoriji sa strojevima u rudarskom gradu

- **Banana** - možete je pronaći na jednom od lanaca u dijelu sa cijevima

- **Baron** - ovog ćete psa dobiti kad njegovu statuu poškropite svetom vodicom (Z93)

- **Boiled Potato** - krumpir odnesite kod mosta u dijelu s podzemnim cijevima i dvaput ga pofurite s vodom

- **Big Piece Of Meat** - uzmite meso koje leži kraj kuhara u restoranu rudarskog grada

- **Big Sack** - vreću možete pronaći na povišenoj izbočini u uzgajalištu Kujara lijevo od zaleđenog stupa. Vreća je skrivena u snijegu

- **Bird Clothes** - oslobodite udicu koja se zakvačila na krov jedne kućice kod velikog vodopada i popričajte s ribičem koji će vam dati odjeću

- **Blue Chick** - ubacite jedno od jaja na samom početku igre u bačvu i lupnite po njoj, a zatim uhvatite plavu ptičicu

- **Blue Fruit** - voće je visoko u zraku na lijevoj strani početnog dijela uklete šume. Skačite po motkama do plave voćke

- **Blue Key** - plavi ključ će vam dati slikar u ukletoj šumi kad mu date plavu voćku

- **Boomerang** - bumerang možete uzeti nakon što podignete mostić u ribarskom mjestu (leži na mostiću pokraj ribica)

- **Bombs** - kad dobijete čekić (kod vlaka), vratite se do početka dijela s cijevima i kod zatvorenih vrata lupnite po klinu. Uđite unutra i bombe su vaše.

- **Bucket #1** - kanta visi na špagici u prednjem dijelu ribarskog mjesta (blizu kuće u plamenu)

- **Bucket #2** - drugu kantu ćete dobiti kad pobjedite u utrci s vlakom (Z49)

- **Carpenter's Book** - namamite "slona" do bunara u cirkus-gradu i podignite poklopac

- **Chicks Food** - hranu za ptice možete pronaći u jednoj crvenoj škrinjici u dijelu s cijevima u rudniku

- **Clay** - u dijelu s cijevima možete pronaći blatne kuglice (MUDBALL), i to na kraju lanca ispod mosta. Sakupljene kuglice isperite u stroju za pranje u prostoriji sa strojevima rudarskog grada (jedna će sadržavati glinu)

- **Clay Spatula** - izgubljenu špahtlicu naći ćete kad raskucate vazu (nemojte poslušati rudara koji vam kaže da vazu ne dirate, nego je dobro proučite)

Rješenje:
Vratite se do mjesta gdje ste prije u igri koristili zupčanike različitih oblika (grad ribara, uzgajalište Kujara, grad cirkusanata i vodeni hram). Uzmite zupčanike i odnesite ih tipu pokraj četiriju otvora u vodenom hramu (slijedi pokus smanjivanja).

105. Ukleto voće (Taboo Fruit)
nakon što skupite 5 rijetkih životinja
Rješenje:
Popnite se po svetom drvu (uzgajalište Kujara) do vrha i odjedrite skroz na drugu stranu. Spustite se po stubama i uđite kroz vrata. Morate biti u ukletom stanju. Dobit ćete ukletu voćku (Taboo Fruit).

106. Rastavljena harfa (The Broken-Up Mermaid Harp!)
popričajte sa sirenom koju ste izvukli iz cisterne za vodu
Rješenje:
Sakupite četiri dijela harfe razbacana po vodenom hramu i vratite se natrag do sirene. Dobit ćete harfu (Mermaid Harp).

107. Spustite mostić (Sink the White Platform!)
popričajte s tipom koji stoji na crvenoj škrinjici
Rješenje:
Pogodite polugu iznad njega.

108. Probudite veliku ribu (Wake the Giant Fish!)
kad prvi put dođete do velike ribe
Rješenje:
Probudite ribu harfom.

109. Pronađite drugi reflektor (Find Another Reflector!)
popričajte s čovjekom u vodenom hramu
Rješenje:
Dajte mu reflektor koji možete pronaći u jajetu kokka ptice (uzgajalište Kujara) i dobit ćete torbu za hvatanje zle vodene svinje (Water Pig Bag).

110. Uhvatite zlu vodenu svinju (Capture Evil Water Pig!)
kad dobijete vreću za njeno hvatanje
Rješenje:
Gujda je kod velikog vodopada. Popnite se na vetrenjaču, skočite visoko i odlebdite do vrata. Opet triput svinja u vreću da je porazite i dobijete njenu odjeću (Water Pig Robe).

111. Posljednja zla svinja (Look for the Last Evil Pig!)
kad porazite sve zle svinje (njih pet)
Rješenje:
Spustite se po lancima (u prostoriji s cijevima kod podzemnog rudnika) i dođite do vrata ispred kojih je znak za snimanje pozicije s oznakom ("???") i popričajte sa starim Kainenom

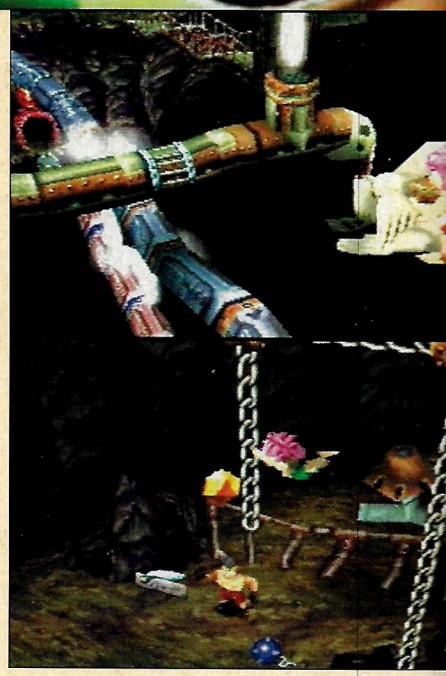
112. Ptičji sluga (Nishiki Bird Servants)
kad uđete u mišji hram u vodenom hramu
Rješenje:
Vratite se do ptičjeg gnijezda (početak igre) u smanjenom obliku.

113. Sveto postolje (Holy Pedestal)
zakoračite na postolje koje se nalazi u vodenom hramu

Rješenje:
Kad dobijete savršeni kipić od kipara (uzgajalište Kujara), odnesite ga u vodeni hram i postavite na postolje. Dobit ćete svetu vodicu (Holy Water).

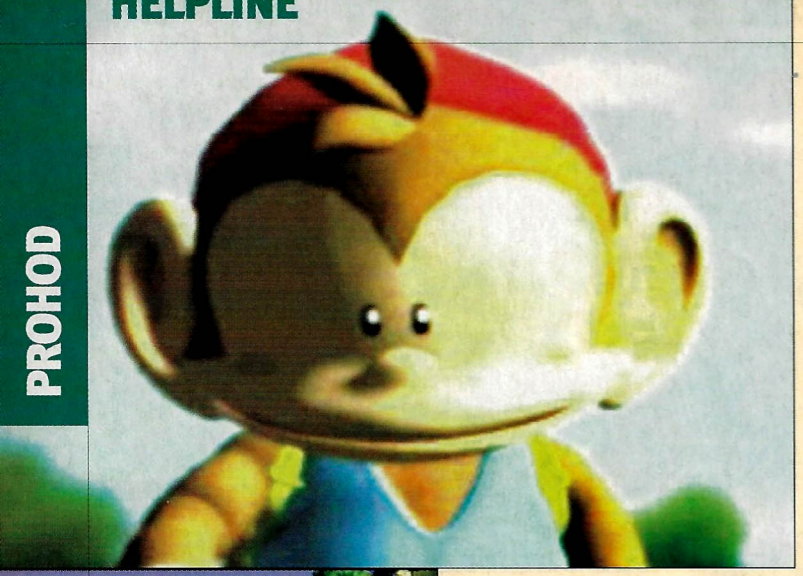
114. Totalni mrak (Too Dark to See!)
uđite u mračnu sobu u hramu
Rješenje:
Kad ulovite dvadeset krijesnica i date ih tipu u ukletoj šumi, morate mu dati i posudu za krijesnice koja se nalazi u obrisu duha pokraj tipa s krijesnicama. Dobit ćete pola ode mudrosti (1/2 Song of Wisdom).

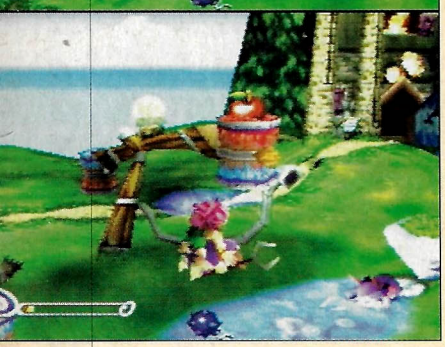
115. Koštice?! (Tiny Mouse's Berry Nuts)
popričajte s vođom miševa u mišjoj kućici koja se nalazi u gradu ribara
Rješenje:
Sakupite 100 lješnjaka u jednoj minuti.



TOMBA 2 - SVI PREDMETI (poredani po abecednom redu)

- **Clear Fruit** - u dubokoj šumi prođite kroz ukleta vrata. Tu ćete pronaći voće koje vas liječi od ukletog stanja
- **Closet Key** - odnesite trokutasti zupčanik cirkusantu pretvorenom u svinju pokraj kontrole mosta u cirkuskom gradu. Prijeđite mostić i uđite u prostoriju, ključ je vaš
- **Coal Mine Bell** - u rudarskom gradu čekićem lupnite po kolcima i iz plave škrinjice uzmite zvono
- **Cold Powder** - odnesite vještici u ukletoj šumi ostatke vodenih biljki iz uzgajališta Kujara
- **Crab Basket** - istucite svinju na početku dijela kod velikog vodopada i s jedne bačve pokupite košaru
- **Crystal** - u vodenom hramu skočite na velikog "raka" i skinite mu kacigu, ponovite postupak još jednom na raku bez kacige i od njega će ostati samo kristalići
- **Crystal Panel** - odnesite staklaru u vodenom hramu kristal
- **Doka Pin** - na vrhu tornja mudrosti iskoristite veliki plameni čekić da razbijete kameni blok i otvorite bijelu škrinjicu
- **Donglin Bell** - zvono ćete dobiti kad ubijete duha stražara na ulazu u ukletu šumu
- **Dried Fish** - spustite mrežu pokraj kuće koja je bila u plamenu u ribarskom gradu i na nju poslažite ribice. Podignite mrežu i ostavite neko vrijeme da se osuši. Vratite je nakon što ste obavili nekoliko drugih zadataka i pokupite svoje sušene ribice
- **Earth Pig Bag** - vreću ćete pronaći u prolazu između grada cirkusanata i vodenog hrama nakon što razbijete kip
- **Fast Pants** - ubrzavajuće hlačice su u crvenoj škrinjici u Winovoj vjetrenjači
- **Fire Hammer** - odnesite vreću Djedu Mrazu i dobit ćete vatreni čekić
- **Flame Pig Bag** - dobit ćete je od Grana kad mu odnesete tračnice (Z28).
- **Getwell Plant** - dobit ćete je od cirkusanta pretvorenog u svinju. U cirkusantskom gradu se spustite dolje po ljestvama i uđete u prostoriju. Popričajte s *gujdom*
- **Ghost Pig Bag** - kad uspostavite ravnotežu na vagi (Z84)
- **Glacier Boomerang** - nalazi se u zelenoj škrinjici na vrhu tornju hrabrosti
- **Golden Crab** - kad pomognete ugasiti požar, stari Kainen će vam dati zlatnog raka. Druga dva možete uhvatiti kod velikog vodopada, i to na krovu kuće i kod ribiča
- **Golden Fishhook** - udarite sve bačve koje se nalaze u ribarskom mjestu i kod velikog vodopada tako da im je gore ista boja (plava ili crvena). To će uključiti pumpe koje će isprazniti prvi kanal kod velikog vodopada. Skočite unutra i udica je vaša
- **Golden Moon** - dobit ćete ga kad pobjedite (u miniigrici) u pranju Kujara
- **Golden Powder** - svinji u zlatnom tornju odnesite zlatni mjesec, zlatnu zvijezdu, zlatno sunce, Glacier Boomerang, Doka Pin i Torch Hammer
- **Golden Star** - pobijedite (miniigrica) u sakupljanju sjemenki u mišjoj rupi u ribarskom mjestu (Z117)
- **Golden Sun** - kad pobjedite u utrci sa superbrzim vlakićem (Z50)
- **Grapple** - u dijelu uklete šume s bundevama udarite drvene kolce čekićem
- **Green Key** - dobit ćete ga od avanturista kad mu vratite izgubljeni dnevnik (Z37)
- **Green Pants** - JUHU!!!! - imate ih od samog početka na sebi (samo bi neki perverznjak htio da je glavni lik gol!!)
- **Hammer** - otiđite do podzemnog vlakića nakon što riješite "Gomolj..." (Z24)
- **Harp's Left Side** - u sobi s cisternom u vodenom hramu





116. Iskopajte gljivu (Annoying Mushroom)

popričajte s vrhovnim mišem nakon što ste sakupili koštice

Rješenje:

Dajte mu žlicu (Spoon) koju ste našli na putu do vetrenjače (kod velikog vodopada).

117. Lov na lješnjake (Berry Nuts Harvest)

ponovno popričajte s vođom miševa kad iskopate gljivu

Rješenje:

Sakupite više od 200 lješnjaka za manje od minutu i dobit ćete zlatnu zvijezdu (Golden Star).

118. Golema školjka (Closed Clamshell)

popričajte sa sirenom koja se skriva u školjki u vodenom hramu (vrata pokraj onih u kojima je cisterna za vodu)

Rješenje:

Dajte sireni Mermaid Scale koje ste dobili od ribiča kod velikog vodopada (kad mu vratite zlatnu udicu). Dobit ćete pola ode za snagu (1/2 Song of Strength).

119. Svete ptice (With the Nishiki Bird)

kad dovedete ptice u mišji hram

Rješenje:

Dovedite miša u boji koja se od vas traži - miša možete pronaći u preostalim mišjim kućicama koje ste susretali u igri (boja miševa u kućici, kao i boja miša koji se traži određuje se slučajno).

120. Zlatni toranj (Golden Tower)

umetnite svinjske nosove u za to predviđene utore kod velikih vrata u vodenom hramu

Rješenje:

Igranjem igre i sakupljanjem AP-a mogli ste otvoriti avanturističke škrinjice u kojima su bili svinjski nosovi (njih pet).

Ako to još niste napravili, sada je pravo vrijeme za to. Nosove umetnite u utore u vodenom hramu. Nakon što ste skupili sve zlatne predmete u igri, uđite u toranj i dobit ćete zlatni prah (Golden Powder) - kad ga dobijete, bit ćete neranjivi - možete poginuti samo ako padnete u provaliju.

121. Veliki bijeg (Escaped Kujara)

vratite se u uzgajalište Kujara u središnji dio i uđite u kuću na samom vrhu

Rješenje:

Ponovno ulovite odbjegle Kujare (njih tri) i dobit ćete još jednu polovicu ode mudrosti (1/2 Song of Wisdom).

122. Toranj za snažne (Mythical Tower of Strength)

otpjevajte odu snage kako biste otkrili i otvorili vrata

Rješenje:

Da biste ovo riješili, morate skupiti dva dijela ode snage (pogledajte rješenje zadataka) i otići u središnji dio uzgajališta Kujara. Popnite se do vrha te, koristeći preče, skočite do mjesta s klackalicama (mjesto gdje lete crvene kokka ptice) i preletite na drugu stranu do ispucalog zida. Otpjevajte (odsvirajte) odu snage i uđite u toranj. Ovdje možete pokupiti veliki vatreni čekić (Torch Hammer).

123. Toranj mudrosti (Mythical Tower of Wisdom)

otpjevajte odu mudrosti kako biste otkrili i otvorili vrata

Rješenje:

Ovdje morate imati oba dijela ode mudrosti što ste ih skupili tijekom igre i veliki vatreni čekić. Idite u ukletu šumu na sam kraj duboke šume iza bodljikavog stabla (mjesto gdje ste pokupili raka, gdje je bila AP škrinja) i kod ispucalog zida otpjevajte odu mudrosti i uđite u toranj. Dobit ćete kombiniranu verziju kugle i kuke za hvatanje (Doka Pin).

124. Toranj za hrabre (Mythical Tower of Courage)

otpjevajte odu hrabrosti kako biste otkrili i otvorili vrata

TOMBA 2 - SVI PREDMETI (poredani po abecednom redu)

- **Harp's Right Side** - u vodenom hramu blizu mjesta gdje ste našli rijetkog raka popnite se još malo. Otvorite plavu škrinju na lijevoj strani
- **Hash Brown Sandwich** - odnesite kuharu kuhani krumpir
- **Hexagon Gear** - u ledenoj kocki u uzgajalištu Kujara
- **High Pitch Pearl** - u bijeloj škrinji pokraj mjesta gdje ste dobili bijeli ključ
- **High Purity Hardonium** - ubacite nečistu rudaču u peć
- **High Purity Lightomite** - ubacite nečistu rudaču u peć
- **Hot Powder** - odnesite vještici u ukletoj šumi ostatke vodene biljke
- **Ice Boomerang** - u dijelu s cijevima na kraju jednog od lanaca
- **Ice Candy** - začarobirajte neprijatelja ledenom čarolijom
- **Ice Pig Bag** - u uzgajalištu Kujara nakon električne eksplozije (Z42).
- **Itching Salve** - popnite se po ljestvama koje ste digli u središnjem dijelu uzgajališa Kujara i letite lijevo. Razbijte ledenu kocku i melem protiv svraba je vaš
- **Large Fuse** - veliki osigurač je u radionici uzgajališta Kujara
- **Light Alloy** - pročišćene rudače ubacite u stroj za kombiniranje i dobit ćete laku kovinu
- **Light Cutting Box** - visoko na lijevoj strani ulaza u ukletu šumu uđite kroz ukleta vrata (pokraj tipa s krijesnicama)
- **Low Pitch Pearl** - u vodenom hramu idite po vodi skroz do drugog vodopada i spustite se dolje s njim
- **Low Purity Hardonium** - operite grudu blata koju ste našli u dijelu s cijevima
- **Low Purity Lightomite** - operite grudu blata koju ste našli u dijelu s cijevima
- **Master's Pot** - dajte glinu lončaru u radionici rudarskog grada
- **Max Vitality** - dobit ćete ga od Čarlsa kad ga oslobodite iz lišća (Z63)
- **Mermaid Bucket** - probušite sve želatinaste biljke u igri i vratite se do sirene u vodenom hramu koja je bila zarobljena u velikoj biljki i dobit ćete kantu
- **Mermaid's Harp** - kad sakupite sve (4) dijelove harpe
- **Mermaid Scale** - kad ribiču kod vodopada odnesete zlatnu udicu
- **Miner's Ring** - u dijelu s cijevima dođite do mosta, idite ispod cijevi i koristeći kuku za hvatanje skačite lijevo do mjesta gdje cijev zavija. Skočite ravno dolje u malu prostoriju i uzmite malu grudu blata. Operite grudu blata i prsten je vaš
- **Minnita Bell** - uđite u mišju rupu u vodenom hramu
- **Minnita Mushroom** - uđite u mišju rupu u ribarskom mjestu
- **Mountain Peach** - na zelenoj špagici u uzgajalištu Kujara. Zaljuljajte se visoko i skočite na voćku
- **Mudballs** - svih vrsta i dezena možete skupiti u dijelu s cijevima (na krajevima lanaca)
- **Mystery Mushroom** - iza raspalakanih vrata u uzgajalištu Kujara
- **Mystery Reflector** - nalazi se u ptičjem jajetu blizu košnice krijesnica na krajnjoj desnoj strani uzgajališta Kujara
- **Nishiki's Wings** - krila ćete dobiti od miša u mišjem hramu koji se nalazi u vodenom hramu pokraj velike ribe
- **Normal Fruit** - iza nasmješenih vrata u dijelu s cijevima
- **Paon Grass** - dobit ćete je od starca u vijećnici cirkuskog grada
- **Pig Ball** - dobit ćete je od čovjeka u cirkuskom gradu kad mu odnesete 30 ledenih slatkiša
- **Pig Clothes** - možete je uzeti iz ormara u cirkuskom gradu u prostoriji sa "slonom"
- **Pig Nose Panels** - otvorite avanturističke škrinjice diljem igre

Rješenje:
Trebate imati oba dijela ode hrabrosti koje možete nabaviti tijekom igre. S njima otiđite do podzemnih cijevi blizu mosta, popnite se na najvišu točku i odlebdite desno prema zidu. Sletite na malu izbočinu (pokraj drugačijeg zida) i otpjevajte odu hrabrosti. Uđite u toranj i pribavite si superledeni bumerang (Glacier Boomerang).

125. Uhvatite posljednju svinju (Capture the Last Evil Pig!)

odmah prije posljednjeg zadatka
Rješenje:
Posljednja svinja je ispod podzemnih cijevi - spustite se po lancu kod mosta i dođite do natpisa "???". Provjereni pokušaj, malo kompliciraniji jer hvatanje vrećom morate ponoviti više puta (mislim pet) i završite igru.
NAPOMENA:
Ostale ploče koje morate uništiti da biste oslobodili prolaz nalaze se diljem lijepe naše igre (mislim da se lokacije mijenjaju - nije provjereno - pa ćete se morati malo pomučiti).

126. Vatrena statua (The Evil Fire Pig Panel!)

pronađite vatrenu statuu
Rješenje:
Uništite ploču ispred statue koristeći vatrene čarolije (u prostoriji gdje su zatvorena vrata i pet statua svinja)

127. Ledena statua (The Evil Ice Pig Panel!)

pronađite ledenu statuu
Rješenje:
Uništite ploču ledene svinje koristeći ledene čarolije.

128. Statua duha (The Evil Ghost Pig Panel!)

pronađite statuu duha
Rješenje:
Uništite ploču svinje duha koristeći uklete čarolije.

129. Zemljana statua (The Evil Earth Pig Panel!)

pronađite zemljanu statuu
Rješenje:
Uništite ploču zemljane svinje koristeći zemljane čarolije.

130. Kip vodene svinje (The Evil Water Pig Panel!)

pronađite "vodeni" kip
Rješenje:
Uništite ploču vodene svinje koristeći vodene čarolije.

131. Izgubljeno-nađeno (Lost and Found)

popričajte s ribičem kod velikog vodopada
Rješenje:
Preokrenite sve bačve u gradu ribara prije velikog vodopada tako da im gornja strana bude crvena (ili plava, ali sve moraju biti isto okrenute) - vratite se do vodopada (nakon okretanja bačvi na istu stranu voda bi se trebala sama pumpati) i iz prvog vodenog kanala izvadite zlatnu udicu. Odnesite zlatnu udicu ribiču kod vodopada, a on će vam zauzvrat dati sireninu peraju (Mermaid Scale)

132. Loptanje s gujdama (Ball to the Pigs)

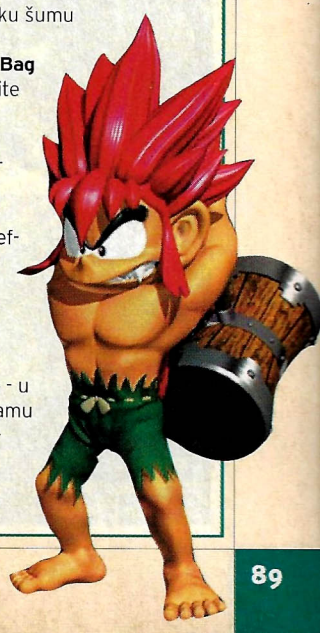
kad dobijete svinjoloptu od čovjeka u gradu cirkusanata
Rješenje:
Gađajte sa svinjoloptom sve vrste svinja u igri (grad ribara, podzemne cijevi, uzgajalište Kujara, ukleta šuma i vodeni hram) i uhvatite smanjene *gujdice*.

133. Dragocjeni prsten (Precious Ring)

kad uništite zlu vatrenu svinju, vratite se u rudarski grad i popričajte s čovjekom u prizemlju pokraj rešetke
Rješenje:
Skočite ispod podzemnih cijevi, negdje na sredini, i doći ćete u novu prostoriju. Tu ćete naći blatnu kuglicu. Isperite je (u stroju za pranje) i vratite prsten rudaru. Dar - veliki dijamant. ⊗

TOMBA 2 - SVI PREDMETI (poredani po abecednom redu)

- **Power Coal** - u jednoj crvenoj škrinji u dijelu s cijevima
- **Rare Crab** - u vodenom hramu dođite do slavine. Kukom probušite neprijatelje i popnite se po kamenju
- **Rare Fish** - visi na uzici iza prve kuće u ribarskom mjestu
- **Rare Shrimp** - lupnite čekićem biljku u dijelu uklete šume s bundevama
- **Rare Squid** - u želatinastoj biljki, na litici u uzgajalištu Kujara
- **Red Chick** - u ribarskom mjestu gurnite jaje u bačvu i lupnite je. Uhvatite mladu ptičicu
- **Red Key** - crveni ključ dobit ćete kad odnesete zlatne rakove Winu u vjetrenjaču
- **Rock Crab** - idite skroz lijevo u dubokoj šumi i skočite na raka
- **Round Cog** - na stupu na samom početku vodenog hrama
- **Seeds Of Strength** - možete ih sakupljati (5) dok se vozite vlakićem
- **Small Fish** - lovite ih po jezercima u ribarskom mjestu
- **Snow Fireflies** - krijesnice možete uloviti na više mjesta no da biste ih skupili 20, trebate se malo pomučiti. 10 možete uloviti po uzgajalištu Kujara, 5 ćete uloviti kad uništite košnicu, 1 na ulazu u ukletu šumu, 3 ćete dobiti od curica kad ih pronađete...
- **Spoon** - kod velikog vodopada između dvije želatinaste biljke
- **Squirrel Clothes** - u zelenoj škrinji na lijevoj strani uzgajališta Kujara
- **Star Shaped Cog** - visi na mreži pokraj kuće u plamenu u ribarskom mjestu
- **Steak Sandwich** - odnesite veliki pečeni odrezak kuharu u rudarskom gradu
- **Swimming Pig Suit** - sirena u vodenom hramu će vam promijeniti svinjoodjeću kad joj pomognete
- **Taboo Fruit** - dobijete kad završite zadatak (Z105) s ukletim voćem
- **Tiny Flame Pig** - pogodite kuglom svinju u dijelu s cijevima i uhvatite je
- **Tiny Flying Pig** - pogodite kuglom svinju u ribarskom mjestu i uhvatite je
- **Tiny Ghost Pig** - pogodite kuglom svinju u ukletoj šumi i uhvatite je
- **Tiny Ice Pig** - pogodite kuglom svinju u uzgajalištu Kujara i uhvatite je
- **Tiny Water Pig** - pogodite kuglom svinju u vodenom hramu i uhvatite je
- **Toradako Remover** - dobit ćete ga od tipa kad prvi put pobjedite u miniigri (Pranje Kujara)
- **Torch Hammer** - u tornju za snažne otvorite plavu škrinjicu
- **Traveler's Diary** - u uzgajalištu Kujara skočite kroz dimnjak i odgurajte blok ulijevo. Iz škrinjice uzmite dnevnik
- **Triangle Gear** - kad riješite zagonetku s klackalicom u cirkusantskom gradu (Z87)
- **Trolley Rail** - tračnice će ispustiti Gran kad raznesete stijenu kod mostića u dijelu s cijevima
- **Trolley Ticket** - dobit ćete ga od čovjeka u radionici rudarskog grada
- **Turbo Pants** - nalaze se u crvenoj škrinjici kod kuće kroz koju morate proći da biste došli u duboku šumu
- **Water Pig Bag** - kad probudite veliku ribu, uđite u veliki hram u vodenom hramu i upotrijebite tajanstveni reflektor. Uđite kroz otvorena vrata i...
- **White Key** - u vodenom hramu otvorite škrinjicu nakon što spustite mostić



TRAŽILI STE - IGRAJTE - TRAŽILI STE - IGRAJTE - TRAŽILI STE - IGRAJTE - TRAŽILI STE - IGRAJTE

Suikoden 2

2. DIO RJEŠENJA

Ako ste igrali ovu izvrsnu igru pomoću našeg prvog dijela rješenja, sigurno ste se zapitali što vas još čeka i koliko igra traje. U ovom ćete dijelu dobiti oba odgovora. Za početak valja reći kako vas čeka mnogo više borbi nego u prvome dijelu, pa zato krenimo...

PIŠE Krešimir Jozić

Nakon što ste se odmorili od niza borbi, igra će vam pokazati kakav su učinak imale vaše akcije te ćete, kad dobijete komandu, odmah biti pod napadom velike neprijateljske vojske.

8. borba

Ovu ćete borbu izgubiti, jedino što možete je pokušati održati što manji broj izgubljenih. U svakom slučaju, uskoro ćete se povući iz borbe. Nakon borbe slijede razgovori, a Tsai će doći u vašu sobu i zamoliti da ga odvedete kući. Otpratite ga do njegove kolibe (neprijatelji kroz šumu su isti kao i prije pa nećete imati problema) a kad stignete, pridružit će vam se njegova kći. Nakon ovog putovanja vratite se doma i odmorite se. Slijede pripreme za novu borbu.

9. borba

Kiba će navući Luca u vašu zamku, ali glavni udarac morate izvršiti nakon što se Luc povuče. U tom trenutku ćete mati priliku udariti ga pa to i učinite. Preporučujem čarolije i vatrena koplja. Kad se počne povlačiti, slijedi obrat i vi ćete se morati povući.
Vratit ćete se u bazu, odmarati se i dobiti vijesti da Luc vodi noćni napad. Pripremite tri skupine i uskoro ćete imati priliku suočiti se s njime.

Luca i 5 vukova

Ovo je vrlo teška i zanimljiva borba. Vaše će tri skupine napadati tako da kad jedna padne, krene sljedeća.

Čarolije za zaštitu i liječenje su vam još uvijek među najvažnijima jer prave čarolije mogu spriječiti i do 50% štete koja je možda presudna za ishod borbe

Vi ste u trećoj skupini i u njoj morate pobijediti pa zato pokušajte dobro raniti Lucu u prve dvije. Trebat će vam čarolije poput Clay Guardian i Protect Mis koji će vam pomoći protiv njegovih čarolija. Iako će mu sve čarolije koje koristite protiv njega učiniti samo pola štete, ipak je najbolji način koristiti jake čarolije poput Pale Palace i Thor Shot te kombinacije udaraca. Nadajte se pobijedi, a da biste si još malo olakšali stvari, koristite predmete koji štite od vatre.
Kad Luca izgubi, počet će bježati. Slijedite ga. Iako će vas njegovi vojnici pokušati zaustaviti, uhvatit ćete ga, nakon čega slijedi dvoboj u kojem ćete ga pobijediti.
Vratite se u bazu i odmorite, a nakon nekog vremena idite s Nanami u Kuskus. Srest ćete Culgana te ga odvedite do Shua i ostalih. Iako nakon razgovora morate odlučiti, imajte na umu da je svejedno što će biti vaša odluka jer će vas igra prisiliti da pristanete (sjetite se da pišem ovako zagonetno da vam ne bih uništio zadovoljstvo igranja).
Krenite u Coronet i prema brdašcu, gdje ćete se sresti s JowyJem. Razgovarajte, ali se odbijte predati pa ćete se uskoro (nakon nekoliko borbi protiv običnih vojnika) vratiti u bazu. Usred razgovora ćete čuti da vas neki dječak traži pa ga dovedite na sastanak i poslušajte ga. Krenite za Tinto, a kad vam Koyu kaže kuda trebate ići da biste stigli do njegove braće, krenite tim putem. Kad sretnete Gijimu, razgovarajte s njim pa se okrenite i krenite u Tinto. Pretražite grad za neke korisne stvarčice, otiđite razgovarati s Gustavom te se odmorite preko noći. Kad vas probude, razgovarajte i srest ćete se s Neclordom.

U razgovoru s Gustavom će vas prekinuti Jess ali kad ode, nastavite razgovor pa završite pripreme. Noću razgovarajte s Lilly pa se zatim uputite do svoje sobe gde ćete sresti Jessa. Zatim idite razgovarati s Nanami, a ujutro ih sve okupite. Kad saznate što se dogodilo, idite u rudnik gdje se nešto urušilo i spustite se dolje. Naići ćete na Neclorda kojega ne možete u borbi raniti pa ćete brzo izgubiti. Kad pozove zombije, vi pobjegnite. Nakon razgovora s Kahnom, krenite u Tigermouth selo gdje ćete sresti Sierru koja će vam pomoći nakon što je pobijedite.

Sierra

Svi njezini napadi nanose dosta štete i trebalo bi ih brzo zaliječiti. Da biste završili borbu, morate joj zadati oko 2500 štete.
Odvedite Sierru do Klausa i Ridleyja te porazgovarajte. Odmorite se preko noći, a ujutro odlučiti da treba ući u Tinto kroz špilju. Lutajte špiljom jer postoji mnogo stvarčica koje treba pokupiti. Uskoro ćete doći u sobu iza koje slijedi borba protiv golema neprijatelja koji će vas iznenaditi izlaskom iz poda.
Stone Golem - Ovaj neprijatelj vas može jako oslabiti, ali mu Viktor može nanijeti mnogo štete. Ako se budete liječili i mlatili po njemu, sredit ćete ga bez problema.
Nastavite dalje i uskoro ćete biti u rudniku. Izađite prema gradu i krenite prema crkvi. Skupine zombija će vas pokušati zaustaviti, a vi ih samo

pometite. U crkvi ćete napasti Neclorda. Budući da imate Kahna i Sierru, koji će ga spiječiti da koristi sve moći, borba neće biti preteška.

Neclord

Koristit će jake čarolije pa se morate na kraju svakog poteza dobro izliječiti no, ako imate jakih čarolija, brzo ćete pobijediti. Čak i bez njih možete pobijediti prilično lako koristite li Familly Attack s Nanami. Slijede razgovori koji su već uobičajeni nakon većih pobjeda i Tinto će postati dio vaših snaga. Razgovarajte sa Sheenom pa se prošećite do svih i porazgovarajte s njima, a kad se vratite u svoju sobu, dočekat će vas ubojica.

Lucia

Vrlo je brza i radi podosta štete ali ne u tolikoj mjeri da vas ubije i zato morate izdržati samo 5 poteza. Zarobit ćete Luciu. Idite do Shua i recite kad ste spremni za pokret vojska.

10. borba A

Budući da ste premoćni, ovo je vrlo lagana borba. Iako će mu doći pojačanje, neprijatelj će se brzo povući.

10. borba B

U ovoj će borbi neprijatelj imati uglavnom obrambeni stav, zato vi morate krenuti u napad. Udarite svim što imate i pobijedit ćete. U cijeloj bi vam priči jedino Yuber mogao predstavljati mali problem. Doći ćete do Greenhilla, ali još ne možete napasti pa zato odredite skupinu i krenite tajnim putom da biste otvorili vrata iznutra. Na pola puta ćete sresti Luciu koja vas želi ubiti.

Lucia

Za ovu borbu je najbolje prvo koristiti napadačke čarolije koje imaju veći zahvat tako da se riješite njene pratnje pa zatim udarite po njoj svime što imate. Liječite se kad trebate i pobijedit ćete.
Doći ćete do akademije. Ispred ćete naći vojnika kod kojega možete snimiti poziciju. U gradu će biti manjih borbi ali kad se približite vratima, slijedi neugodno iznenađenje - Yuber će poslati Bone Dragona na vas.

Bone Dragon

Nemojte koristiti čarolije munja nego vjetra, a dobro će vam doći i Resurrection Rune i Bright Shield. Upotrijebite sve druge čarolije i napade koje imate te se nemojte zaboraviti liječiti i preživjet ćete.
Nakon ove borbe Greenhill pada, a vi se vraćate u svoj dvorac samo da biste dobili loše vijesti i opet se vratili u Greenhill. U akademiji ćete vidjeti Luciu, idite za njom i srest ćete Jowyja. Nakon razgovora pretražite akademiju i razgovarajte s Apple pa ćete biti poslani u borbu.

11. borba

Iako ima mnogo neprijatelja, vi imate prednost - samo mlatite po njima dok se ne povuku i ostave Luciu samu. Nju možete brzo dovršiti i strijelcima. Poslije borbe s Viktorom i ostatkom skupine, istražite Muse i krenite prema dvorcu. Uđite unutra i uskoro ćete naći neprijatelja kojeg su se vaši vojnici prepali.

Golden Wolf

Ovaj neprijatelj nije prejak iako je prilično otporan na čarolije, zato samo mlatite po njemu i ubit ćete ga vrlo brzo.
Nakon borbe čut ćete viku pa izađite iz dvorca. Vidjet ćete još tri vuka ali, borili se vi s njima ili ne, morat ćete pobjeći nakon čega slijedi razgovor s vašim prijateljima i dogovori da li da bježite ili da se borite protiv napadajuće vojske. Vratit ćete se u svoju bazu i odmarati se. Dotad će igra preuzeti. Kad se probudite, slijedi nekoliko razgovora prije nego krenete u borbu.

12. borba

U ovoj borbi ne samo da je neprijatelj jači na početku i pa se morate boriti defenzivno, nego će uskoro doći Culgan i napasti vas sleđa. Morate samo izdržati još malo iako vam možda sve izgleda izgubljeno. Uskoro će Shu pozvati vaša pojačanja kojih će se neprijatelj vrlo brzo prepasti i povući se.
Sastat ćete se kod Greenhilla i dogovoriti o strategiji, a potom izabrati svoju grupu i krenuti dalje. Uđite i krenite prema dvorcu, ali u njega uđite kroz tajni prolaz. Kao i u svim drugim tajnim prolazima, tu ćete naći nekoliko stvarčica i na kraju doći do ulaza u dvorac. Idite kroza nj do glavne sobe. Po putu vas možda napadnu vitezovi, ali nisu opasni. Uskoro ćete se naći u sobi gdje vas očekuje malo iznenađenje.

Gorudo i 5 Matilda vitezova

Ovo bi mogla biti najlakša borba u igri jer su vam na raspolaganju Jowyjeve čarolije.
Matilda je pala i vi se vraćate u dvorac. Shu će predložiti napad na Highland, vi se složite te će uskoro igra preuzeti vodstvo. Kad dobijete kontrolu, idite u sobu za sastanke gdje su svi vaši zapovjednici i naredite pokret.

13. borba

Prilično bezazlena borba iako ima nekih zanimljivosti, a morate saznati i neke stvari poslije.

14. borba

Kad porazgovarate s Apple, krenut će ova borba. Krenite u napad te koristite strijelce, čarolije i vatrena koplja da udarite na daljinu. Čim uspijete ući u grad, pobijedili ste.
Pripremite grupu poslije borbi i krenite unutra, napast će vas Lucia.

Lucia

Koristite kombinacije napada i obične jake napade te se liječite kad vas jako ošteti.
Nastavite dalje. Budući da su glavna vrata zaključana, idite lijevim ili desnim putom. Oba vode do srednje prostorije gdje, kada prođete kroz vrata, slijedi dvoboj protiv Hana.

Han

Ova borba nije preteška.
Pokušajte predvidjeti kad se morate braniti, a kad udariti pa ćete ga uspjeti srediti nakon čega slijedi razgovor, a kad vi nastavite dalje, on će umrijeti.
Nastavite dalje i malo prošećite po dvorcu. Povremeno ćete naletjeti na neprijatelje koji nisu nikakva prijetnja i naći različite korisne stvarčice. Zapravo morate ići ondje gdje vam logika govori da biste mogli naći zapovjednika - gore. Kad dođete skroz na gornji kat, naći ćete mjesto za snimanje te Culgana i Seeda koji će vas napasti.

Culgan i Seed

Slijedite glavne upute i ova će borba biti mnogo lakša. Vrlo je pametno iskoristiti Clay Guardian da smanjite štetu koju vam nanose fizički, a što se tiče liječenja, osim čarolija, korisno je da vam nekoliko ljudi ima Mega Medicine. Za napad koristite uglavnom obične udarce i njihove kombinacije te se usredotočite prvo na jednog pa zatim na drugog. Preporučujem da se prvo riješite Seeda.
Nakon borbe vidjet ćete što se događa s Jowyjem. Leon će prizvati rune čudovišta kao posljednji pokušaj da vas zaustavi.

Beast Rune Monster

U ovoj borbi možete koristiti Clay Guardian da smanjite štetu nekih napada ali morate udarati svime što imate, i to prvo po lijevoj nozi, a zatim po runi. Nakon toga udarite po lijevoj glavi, a zatim po desnoj nozi. Ova noga je najjača i može oživjeti dijelove koje ste ubili pa je zato brzo ubijte. Za posljednju sačuvajte desnu glavu jer je njezin napad najslabiji. Uza sve ove upute i iskustvo koje ste nakupili kroz igru, trebali biste odmah pobijediti ali - ovo je vrlo teška borba.
Nakon borbe krenite u sobu s prijestoljem. Budući da se dvorac raspada, morat ćete pobjeći. Kad izađete, svi će vas čekati kako bi vas odveli do Makaia i Gustava. Oni će vas zatražiti da povedete zemlju dalje kao jednu, ujedinjeni sa svima i u miru. Vi, naravno, odlučujete i to je kraj igre.
Čestitam na završenoj igri jer, čak i pomoću rješenja, nije jednostavno završiti Suikoden koji nudi, uz zagonetke koje su ovdje riješene, i teške borbe. ⊗

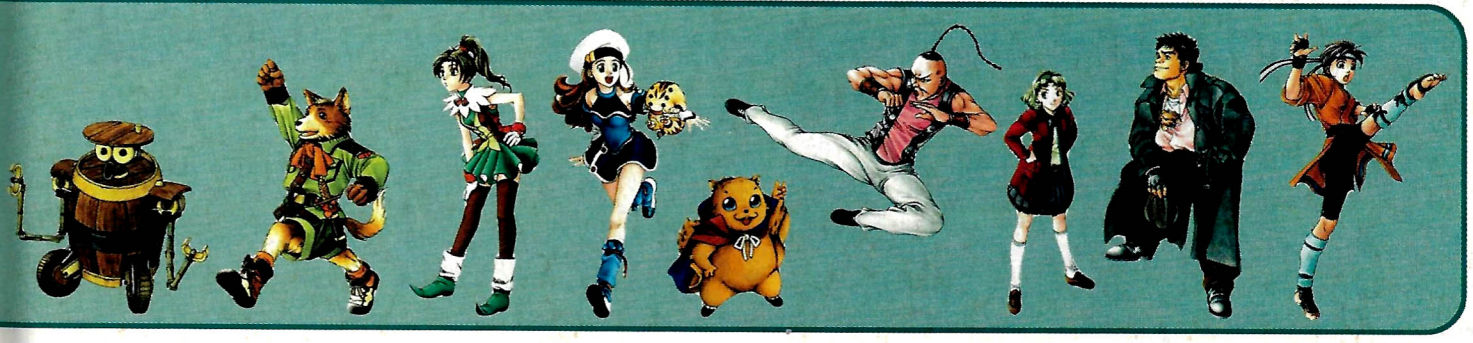
HEROJI SUIKODENA

Čak su i oni koji se bore na strani "zla" heroji jer su u Suikodenu svi prikazani kao likovi koji imaju neku unutarnju motivaciju tako da ih počnete simpatizirati.

Ovo su glavni heroji, Jowy i vi:

Jowy - Ima 16 godina i počinje zajedno s vama, ali se poslije otkrivaju neke dublje motivacije zbog kojih se, iako ne posve, okreće protiv vas. On ima Black Sword Rune, najjaču runu napadačke magije u igri.

Vi - I vi imate 16 godina i počinjete s Bright Shield Rune. Vaša i Jowyjeva runa su povezane, što povećava zanimljivost i osjećaj žalosti kad se okrenete jedan protiv drugoga.



LifeStyle, Aay!

Od nekih se stvari jednostavno ne da pobjeći, a asfalt je jedna od njih. Tek što smo se maknuli od onoga s trkaćih pista, evo nas opet na njemu, samo ovaj put na gradskom, već pomalo užarenom od proljetno-ljetnog sunca. Predviđeni razgovor o urbanim stremljenjima glazbe izrodio se u nešto sasvim drugačije jer su ga čudnim pravcima odveli zločesti dečki hrvatskog rapa. Upoznajte *Blackout Project*. PIŠE Amar Rešić

Prvo su kasnili na tjedan dana prije dogovoren razgovor, onda su zaboravili jednog člana grupe, poharali su sve zalihe osvježavajućih napitaka u redakciji, pušili su ondje gdje je to najstrože zabranjeno i, sve u svemu, bili su jako "bad & cool". Onda smo im pokazali PlayStation 2 i odmah su postali nasmijana djeca. Čudo je taj Sony. No, razgovor je krenuo malo drugačije.

"*Blackout Project* je nastao '94. kad smo Phat Phillie i ja pokrenuli istoimenu emisiju na tadašnjem Radiju 1. Tijekom procesa došli smo na ideju: "ajmo napravit' party", pa smo ga i napravili i pozvali ekipu koja je tada počela repati, i to na hrvatskom, što je tada bilo jako čudno. '96. se skupila i prva "prava" grupa koja je napravila singl "One o one", a poslije izdala i prvi *Blackout* album", prisjeća se početaka DJ Frx. Uz njega, današnji *Blackout Project* čine Stupni, El Bahattee i Nered (njega na razgovoru nije bilo), a ostali im se zagrebački i hrvatski reperi nerjetko pridružuju na projektima. Izdavanjem svog drugog albuma, "Blackout 00", dečki su pokupili gomilu hvalospjeva kritike i publike, a rap je opravdano zasjeo na tron hrvatske nezavisne produkcije. Put kojim je *Blackout* došao do tog mjesta nije bio lagan. "1996. godine se još repalo na sitno, a ideje o snimanju pjesme ili, ne daj Bože, albuma su bile vrlo, vrlo nerealne. Tad je bilo nemoguće naći izdavača koji će u tebe uložiti novac, napraviti promociju i sve ostalo. Danas je to stvar koja se događa. Samo u ovoj godini su izašla dva rep albuma, a izaći će ih još tri ili četiri, što je jako, jako dobro." Frx je komentirao i svjetske trendove: "Iako se u svijetu događa svojevrsna hip-hop revolucija, u Hrvatskoj se sve dogodilo poprilično spontano i izolirano. Amerikanci i Nijemci (zemlje gdje je rep scena trenutačno vrlo jaka) su stanovnici razvijenih zemalja i sustava. Oni su odavno izašli iz svojih depresija i kriza, dok je Hrvatska zemlja u kojoj je kriza svakidašnjica. To je dobro za našu glazbu jer iz takve situacije nastaju i najjači tekstovi, no voljeli bismo da takva situacija što prije prestane".

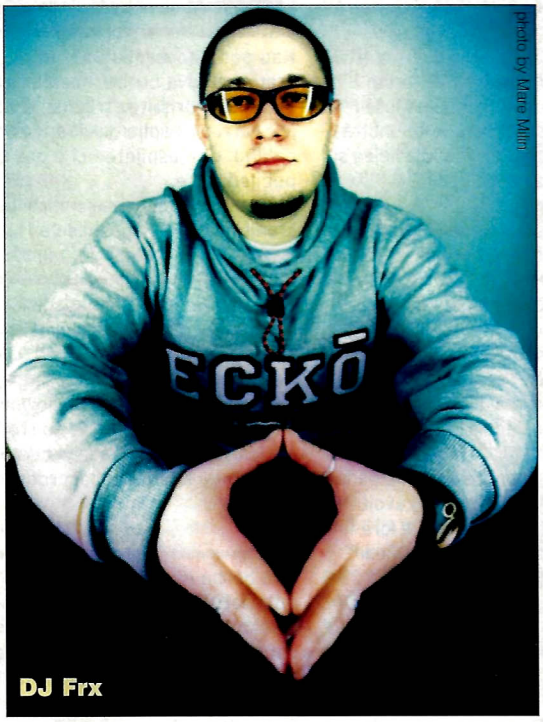


Photo by Mate Milin

DJ Frx

Muke po inspiraciji

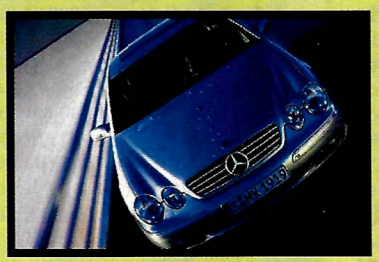
O tekstovima je govorio Stupni: "Svaki MC (reper) i svaka grupa radi po svom. Nitko nije ukalupljen i svi imaju svoje "ja". I *Tram 11* i

Sve je nekada bilo lakše dok smo se skupljali po stanovima i podrumima i repali za sebe. Danas je malo drugačije

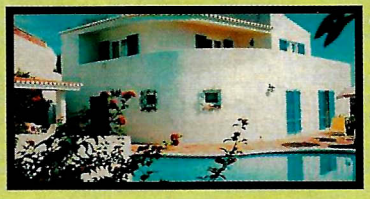
Kako snimati hip-hop spotove

Današnje vrijeme je vrijeme opće globalizacije. Mlad čovjek, Amerikanac, često nesiguran u sebe i podložan utjecaju svekolikih medija poput televizije, radija, Interneta i PlayStationa, nerjetko na tim istim medijima promatra također mlade i uspješne ljude koji se bave najboljim biznisom na svijetu, "šou biznisom". Takav kakav je, dakle podložan, mlad čovjek nerjetko poželi biti poput ljudi koje promatra -poznat, naočit, bogat i utjecajan, omiljen u društvu i na vrtnim zabavama, ukratko, onakav kakvog bi svaka majka za zeta poželjela. I što drugo da čini doli da skupi ono malo džeparca što ima i pohita u obližnji studio te nazočnom ton-majstoru u hipu pojasni "Ja bih bio zvijezda!!" A kako se na tim medijima najbolje zabavljaju baš reperi, mlad čovjek nerjetko usklikne: "Ja bih bio hip-hop zvijezda!!", vidno omađijan slikama koje medij preda nj servira. Ako mu se posreći pa i snimi dobru pjesmu, pravi problemi tek započinju jer uz dobru pjesmu, treba ići i dobar spot. Da bi snimio PRAVI hip-hop spot, potrebno je u nj ubaciti i nekoliko elemenata. U donjem dijelu teksta donosimo njihov pregled, kao i komparaciju s domaćom produkcijom.

1. AUTOMOBILI, MOTORI, BRODOVI - Reperi jako vole automobile. Jako. Pogotovo ako su jako brzi, jako rijetki i jako, jako skupi. Proporcionalan odnos (što skuplji, to bolji) plus vječna američka fascinacija Europom često vodi do fetišističkog poimanja proizvoda autoindustrije, i to poglavito onih engleskih te njemačkih. Na posebnoj su cijeni *bentley, mercedes* i *ferrari*, dok se tu i tamo "prošverca" kakav *BMW, lamborgini ili porsche*. Pravi su reperi i pravi vlasnici takvih automobila (od 150 000 $ naviše), dok ih oni



koji se "pravim reperima" tek trude postati iznajmljuju po prigodnim (1 000 $ na dan) cijenama u za to predviđenim rent-a-car-for-hip-hop videoshooting dućanima. Motori su sve rjeđi, no ako se i pojavljuju, onda su to obično japanske jurilice tipa *yamaha* i *honda*. Na brodovima snimaju samo oni s uistinu mnogo novca, a najčešće ih iznajmljuju u specijaliziranim iznajmljivaonicama brodova (od 2 000 $ na dan za gliser do 200 000 $ na dan za brodinu od 40 metara). U domaćim se hip-hop spotovima automobili ili uopće ne pojavljuju ili su posuđeni od prijatelja, poznanika, prijateljevog poznanika ili tetke iz Njemačke koja je prošli mjesec kupila novog "mecu" (cijene variraju od besplatno pa do cuge za poznanikovog prijatelja + benzin ako se auto u spotu miče s mjesta). Pojavljivanje motora i brodova još nije zabilježeno.



2. VILE - Reperi vole i vile. Vile su velike kuće, najčešće bijele boje, s nekoliko bazena (unutrašnji, vanjski, olimpijski, za djecu), prostranim sobama i velikim terasama. Takve su građevine najčešće uređene modernistički (minimalizam u kojemu ništa nema) ili klasično (kič da

photo by Mare Milin

Blackout Project

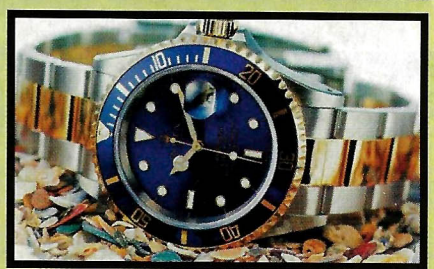
photo by Mare Milin

Stupni

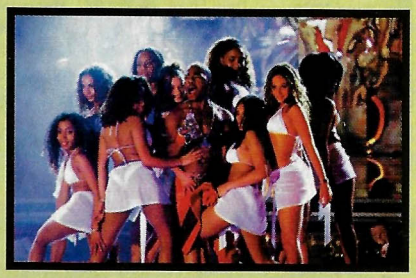
Elemental i *Sick Rhyme Sayazz*, svi imaju svoju priču koja je različita od ostalih. Kad Bahattee uskoro izda svoj album, on će biti drugačiji od svega ovoga što je radio u *Blackoutu*. Bit pisanja tekstova je da pišeš što misliš, da pišeš ono o čemu briješ, o tome kako živiš i da sve to pokušaš interpretirati na što bolji način. Onda i dolazi do ovakvih negativnih stavova, ali to je samo slika stanja. Ljudi repaju o tome kako se osjećaju, gdje žive i kako doživljavaju okolinu. Sve je tema, i socijala, i politika, i tulumi, i provodi, sve je to oko nas." Razgovoru se ponovno pridružio Frx: "To je tipično za našu generaciju, koja je dugo tražila način kako da se izrazi. Velika je rupa nastala u posljednjih deset godina jer su ljudi osjećali da trebaju reći nešto, ali nisu znali kako. Rock 'n roll je u jednom trenutku posustao i tu se pojavila nova generacija ljudi koja je znala repati i koja je znala iskoristiti rap kao način izražavanja stavova." Bahattee je još malo proširio cijelu priču: " Na taj je način hip-hop u Americi i nastao. Ne zato što je nekome došlo da repa nego zato

boli glava, pokojni bi se Versace u grobu okretao), no interijer zna biti i nebitan, pogotovo kad se snimaju masovne scene tuluma, gdje se 17 000 ljudi gura u 250 kvadrata prostorije. Čest je i omiljen kadar zabave pokraj bazena, gdje svi piju šampanjac (Dom Perignon, 250 $ po boci), različite *cognace* (Martell 150 $ po boci), dok se neizostavne djevojke znaju osvježiti nekim prigodnim koktelom (campirigna, 7 $ po čaši). Takve se kuće najčešće iznajmljuju (7 000 $ po danu) jer čak ni pravi reperi često nemaju novca za takve objekte (vila s okućnicom i dva bazena, engleski travnjak, četiri garaže, oko 450 kvadrata, Beverlly Hills, 2. 600 000 $). Domaća se produkcija često snima u prijateljevom stanu (besplatno), na gradskoj cool lokaciji ili slično te kafiću koji je sponzor (on još da novac da se spot uopće i snimi).

3. ZLATO, NOVAC, SATOVI, ORUŽJE - Posljednjih je godina u porastu trend nošenja golemih količina zlatnog nakita bez obzira na njegovu veličinu, težinu ili estetsku vrijednost. Pravilo je (opet) što više to bolje, a na posebnoj su cijeni zlatne ogrlice koje teže i više od kilogram i pol (oko 50 000 $ naviše) i po mogućnosti imaju medaljon s kojim je zgodno mahati u kameru i gurati ga u krupni plan (posebna narudžba, ručni rad, od 10 000 $ naviše). Uz ogrlicu paše i prstenje (od 3 000 $ naviše) strateški raspoređeno po svim prstima, a važan je i sat koji mora biti zlatni Rolex (od 5 000 $ naviše) jer u svijetu repera drugi satovi ne postoje. Također je moderno na snimanja ponijeti i veće količine dolarske gotovine (300 novčanica po 100 $ = 3 000 $) koja se onda baca u zrak, pušta da suptilno pada u prvom planu ili se jednostavno drži u rukama dok se govori tekst kako bi se dolično naglasio. Oružje je u posljednje vrijeme postalo popričnо nepopularan objekt u spotovima, što je i razumljivo, jer danas je reper triput veća njuška s *mercedesom CL600* nego sa sedam utoka. U ovim segmentima domaća produkcija poznaje lančiće dobivene za imendan, rođendan ili bilo koju drugu prigodu (besplatno) te satove sličnog podrijetla. Još nije zabilježen slučaj mahanja kunama u prvom planu ili njihovog prosipanja po setu, dok se oružje sporadično pojavljuje i najčešće je tatino s ratišta, neprijavljeno.



4. DJEVOJKE - Kao česta tema pjesama, djevojke se u reperskim spotovima pojavljuju vrlo redovito i s neskrivenom ažurnošću. Njihove osobine reperi već desetljećima opjevavaju najfinijim izrazima (bitch, slut, whore+ pridjevi fuckn, motherfuckn ili slično), a ne štedi se ni u spominjanju fizičkih značajki (pussy, tits, ass). U tom se kontekstu djevo-



El Bahattee

photo by Mare Milin

što je potekao iz sredine gdje su se ljudi željeli izraziti, a nisu mogli nikako drugačije. Tako je išlo i kod nas. Mi svi slično živimo, slično razmišljamo i zbog toga i surađujemo. Da stanujemo u elitnim četvrtima i da imamo mnogo novca, baš bi me bilo briga i za izražavanje i za sve. Ovako znam što ja radim, znam što drugi rade i znam da to sve radimo iskreno. Da smo negdje drugdje, imali bismo viši standard, vozili bismo skupe aute i sad bismo pričali o ne znam ni ja čemu, a ne o situaciji koja je znamo svi kakva. U tome je cijela priča."

Amerika je ipak ostala uzor. Frx pojašnjava:

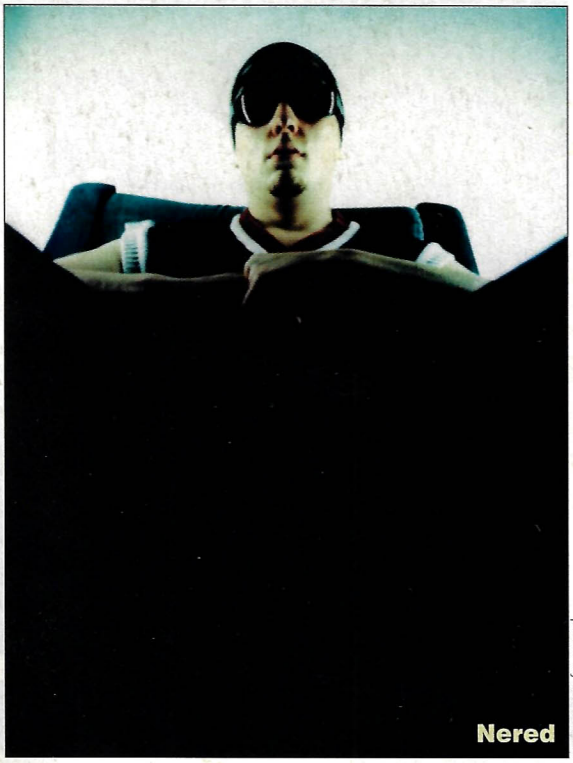
Uskoro ćemo snimati i novi spot, i to za pjesmu "La Usurpadora". Nadamo se da će ljudi shvatiti poruku koju ćemo pokušati prenijeti

"Pokušajmo povući paralelu između hip-hopa danas i onog negdašnjeg. Sve su današnje zvijezde nekada govorile kako im je loše, kako im je teško, a onda su zaradili novac i danas je hip-hopu jako, jako dobro. Umjesto o problemima, oni sad repaju o tome kako rade tulume s dva milijuna komada u vilama u koje stane dva milijuna komada i sve je mrak." Bahattee je opet nešto dodao: "Njihov je problem samo to što su zaboravili otkud su došli i kako im je nekad bilo. Rijetki su oni koji se toga sjećaju, no mnogo je i onih koji nisu ništa "okusili" nego su samo proizvod industrije. Njih su doveli na gotovo, objavili su im albume i napravili ih zvijezdama. To je loš put."

Tema koju je u današnje vrijeme gotovo nemoguće izbjeći je droga. U nekoliko pjesama na albumu "Blackout 00" je primjetan izražen stav o tom pitanju, pogotovo u želji da se poimanje tog problema rastavi na "travu" i "ostale, teže droge". Bahattee je rekao kako u tome nema ništa loše, a Frx je dodatno pojasnio:" Problema ima, ali se na njih gleda iz krivog aspekta. Postoji statistika i postoje činjenice. Statistika govori kako je oko 20 do 30 posto mladih u Hrvatskoj kušalo neku vrstu droge. Ja smatram kako ih je, nažalost, mnogo više, 80 do 90 posto. Zašto je to tako, ne znam, ali znam da kad izađemo iz Zagreba, mladi ne pitaju što će uzimati, bitno da je što jače i da što više "puca" i da nije "trava". Bit tog problema je što se pitanjima preventive od droge u Hrvatskoj bave potpuno krivi ljudi koji nemaju pojma što pričaju jer ne poznaju pravu situaciju. A nekvalitetno društvo, poput ovog u kojem živimo, predstavlja idealno tlo za takve radnje. Mi smo kroz svoje tekstove pokušali jasno odrediti što o svemu tome mislimo i nadamo se da će oni kojima je poruka upućena shvatiti veličinu zla o kojem govorimo."

Sadržajna istraživanja

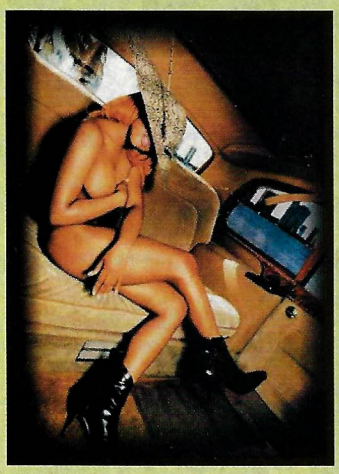
Tko je god imalo slušao *Blackout Project* mogao je primijetiti veliku količinu ogorčenosti i kritike i prema ostalim pojavama u društvu. No, dečki se od takvih prozivanja djelomično ograđuju. "Mi kritiziramo i to je naše pravo, ali kritike koje mi upućujemo nemaju adresu. One govore o društvu općenito, a izdvojeni pojedinci su samo akteri koji čine sliku. Ja u svojim tekstovima nikoga ne napadam ili prozivam. Nikad nikoga nisam izdvojio i na njega uperio prst. Za sve sam rekao "ja" ili "mi", a ne "on" ili "ti". Onaj tko se osjeća prozvan ili ugrožen, to je njegov problem. On si je sam stvorio svoju istinu, a ja

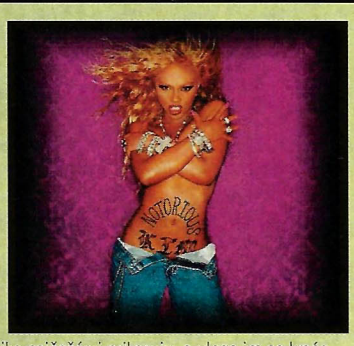


Nered

photo by Mare Milin

Kako snimati hip-hop spotove





jke najčešće i prikazuju, a uloga im se kreće od "ajde se sad trljaj o taj *porsche*" preko "ajde se sad sve skinite u kupaće kostime pa se šećite oko bazena i gledajte prema snimatelju" do "a sad za promjenu obucite minice i prozirne majce pa se šećite s raširenim nogama iznad kamere." U scenama s djevojkama često sudjeluju i prijatelji repera pa se svi oni druže kako na snimanju, tako i nakon njega. Česti su i različiti rekviziti poput sladoleda (lizanje inog), ruža za usne (mazanje inim), motora (vožnje na inim) i različitog voća i povrća tipa banane, krastavci, tikvice i jagode (slobodne figure). Najčešće se dotične u spotu pojavljuju bez ikakve novčane naknade (još one plate, ali o tom potom) ili su profesionalke koje novac uzimaju *in advance* (od 50 do 1 500 $ po satu). Domaća produkcija razlikuje dva osnovna tipa djevojaka u spotovima: one koje su djevojke repera (besplatno, još pomažu na setu) ili njihove prijateljice (besplatno, eventualno piće, također pomažu na setu).

5. PRODUKCIJSKI ZAHTJEVI - Proračun za prosječan rep spot, zbrojimo li sve gornje iznose i pridodamo li im iznose za samo snimanje (od 50 000 $ naviše), najčešće prelazi 200 000 $. Domaća je produkcija nešto skromnija, tu se iznosi kreću od 3 000 DM naviše, ovisno plaća li se ekipa ili se plaća samo tehnika.

Iz ovog je pregleda vidljivo da je snimanje hip-hop spotova težak i naporan posao koji uključuje mnogo odricanja, teških radnji te može završiti i neželjenim posljedicama (brza vožnja autom, kupanje u bazenu, upoznavanje djevojaka). Kad će se domaća produkcija početi kretati u tim smjerovima, nije poznato, no ako ikad dođe vrijeme da se kod nas počne repati o automobilima, vilama, novcu i djevojkama, to će značiti da je lošem razdoblju došao kraj. Ukratko, jedva čekamo da svi počnu snimati spotove nalik američkim jer su kod nas ljepši i automobili i kuće, a pogotovo djevojke. Želimo stabilnu kunu, mnogo zlatnog nakita i kičastih interijera, još više spotova takvog sadržaja i sve će biti mrak. Blackout.

sam samo rekao da je ona takva i takva. Ja nisam krao novac nego sam samo rekao da ima ljudi koji su to u našoj zemlji radili. Ako su se oni zbog toga osjetili ugroženima, ja im tu ništa ne mogu. Nisu to trebali raditi", odlučan je Bahattee u svom iznošenju stavova. Frx dodaje:" Jedino od čega se ljudi mogu osjetiti ugroženima je izljev mozgova. Jako malo ljudi danas koristi taj organ, a pogotovo u glazbi. Ljudi ne znaju da autori popularne glazbe razmišljaju na način "ajmo sad to ovako napraviti, to će sigurno biti hit, to će škvadra popušiti". Naravno, televizija odigra svoju ulogu jer ondje se najviše vrti zna se što, a ljudi nemaju izbora, pogotovo u malim sredinama, i tako dobijamo vojske slušača nekvalitetne glazbe. Ljude u glazbi treba educirati, a to je jedna savim druga priča. Mi to na neki način i pokušavamo, jer smo prije svega iskreni sami prema sebi. Radimo ono što želimo, a ako se to nekome i svidi, to je samo dokaz da u razmišljanjima nismo usamljeni. Mi ćemo uvijek stati iza onoga što smo napravili i nikome se ni zbog čega nećemo morati ispričavati." Jedno od obilježja hip-hopa je i suradnja s reperima iz drugih grupa. "Surađujemo s *Tram 11, Bolesnom braćom*, *Elementalima*, s dečkima iz *The Beet Fleeta* i ostalim reperima iz Hrvatske. Bolesne ideje o nekakvom ratu između sjevera i juga ne prihvaćamo jer taj rat za nas ne postoji. Mi smo svi dio iste generacije koja ima iste probleme, od Splita i Zagreba pa do Rijeke, i ništa si ne moramo objašnjavati. Te su podjele izmislili primitivci kojima je bilo dosadno i koji nisu znali na koji način ispucati vlastitu agresivnost, a stadioni su im postali premali. Umjesto da tuku one dolje na terenu, one koji su debelo plaćeni da trče ali im se ni to ne da, oni se mlate sa svojim ljudima koji samo navijaju za drugi klub. To je ludo. Mi se nikad ni s kim nismo posvađali, a i nećemo", završio je Bahattee.

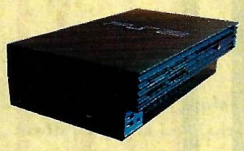
Blackout budućnost

Međutim, ispostavilo se da se dečki ipak vole potući. Istina, virtualno, i to na PlayStationu. No, obveze donose i probleme. "U posljednje vrijeme imamo toliko posla da se ne stignemo ni igrati", požalio se Frx. "Eto, kod kuće me već šest mjeseci čeka *Syphon Filter*, a o nastavku ne smijem ni razmišljati. Čeka me i Lara i sve, ali bit će vremena." Stupni i Bahattee također vole sivu konzolu: "Najviše igramo *Tekken*, pomalo i *GT* i *NBA*. Kad se skupimo na probi, onda Frx pije kavu za kavom, a mi se igramo. Nekad smo bili toliko dobri da smo u *Tekkenu* uspjeli pobijediti i našeg gosta iz Londona, poznatog DJ-a Two 7 Ninea, a on je, kao, bio klasa. Vježbali smo i na Radiju 101 kad su nam donijeli televizor da bismo mogli gledati napade NATO-a na Jugoslaviju. *Telku* smo pametnije iskoristili i još jednom dokazali da je *Tekken* najbolji."

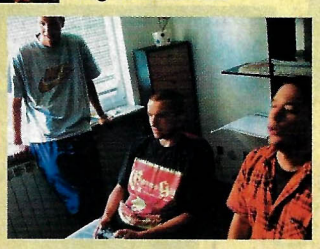
Planovi za budućnost ne sežu daleko. "Svaki dan nam padaju ideje za nove stvari, ali to je dug proces. Zasad je u planu jedna manja turneja tijekom ljeta, negdje oko desetak koncerata, no još se ništa ne zna. Treba se sve dogovoriti, a to je uvijek najteže." I baš kad su pomislili da idu kući, otkrili smo im malu tajnu. U susjednoj je sobi čekao PlayStation 2 s *Tekken Tag Tournamentom*, a osmjesi na licima govorili su kako neće tako brzo napustiti našu redakciju. Jedini kome nije bilo svejedno je bio Sanjin, njihov menadžer, no čovjek se već navikao na iznenađenja. Njemu zahvale za ovaj razgovor (i strpljenje), a o Blackout TT Tournamentu čitajte u okviru. Fight the power, aay!

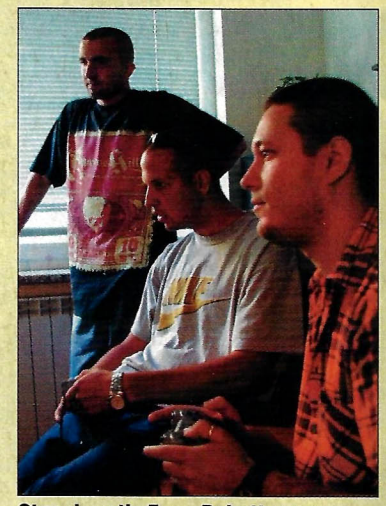
El Bahattee vs. Frx vs. Stupni

O *Tekken Tag Tournamentu* je mnogo toga napisano, ali pravu stvar ništa ne može zamijeniti. U to su se uvjerila i sva trojica "Blackoutera" jer hvalospjeva na račun legendarne Namcove tabačine nije nedostajalo. Od uvodne animacije i prepoznavanja likova preko laganog navikavanja na tag sustav igre pa sve do totalne akcije i nesmiljenog udaranja po svemu što se može udarati, *Tekken* nije iznevjerio. Frx je najradije birao tag Bryana i Hwoaranga, a Stupni se borio s Leijem i Lawom. Bahattee nije previše doživljavao tag sustav, njemu je igranje s Eddyjem predstavljalo dovoljnu satisfakciju, što su ostali mogli osjetiti i na vlastitoj koži. O dojmu koji PlayStation 2 ostavlja gdje god da se pojavi dovoljno govore fotografije, a detaljan opis "crne ljepotice" (i to njene japanske inačice), kao i opširnu priču o utiscima koje je ostavila na našu malu redakciju čitajte u idućem broju PSX-a. *Play on!*

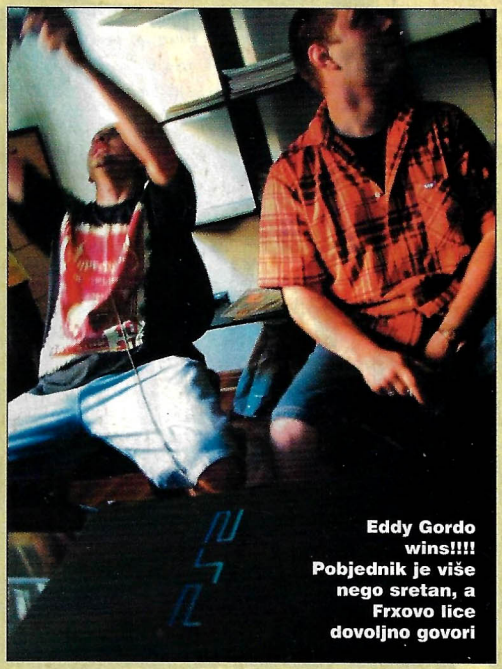


Frx i Bahattee iskušavaju sve ljepote Tekken Tag Touramenta



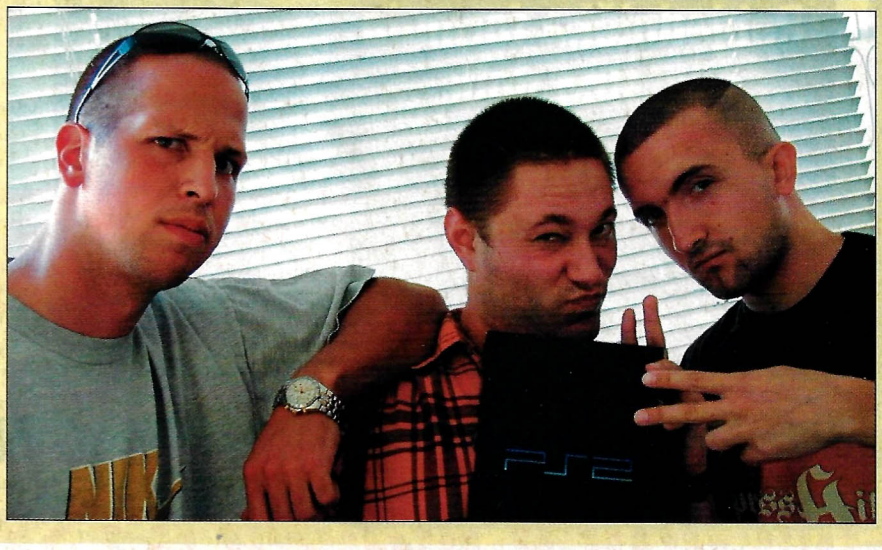


Stupni protiv Frxa. Bahattee promatra ishod napete borbe



Eddy Gordo wins!!!! Pobjednik je više nego sretan, a Frxovo lice dovoljno govori

Blackot crew & PlayStation2. Svaki je komentar suvišan



Prvi na izvoru informacija

TELECOM WAP u Hrvatskoj

stranica 40

Rađanje hrvatskog bežičnog Interneta

84 stranice

INFO EXPRESS

INFORMATIČKI MAGAZIN ▸ BROJ 13 ▸ LIPANJ 2000. ▸ CIJENA: 14,80 KN / 3,5 KM

SAMO 15 KUNA

AKTUALNO

JAVA +XML

Pobjednička formula za digitalno doba

stranica 15

LIFESTYLE Opelova cyberizložba

stranica 78

Opel Millenium vlak u Zagrebu

Hardware

Sony Vaio
Sve prednosti japanskog dizajna

Olympus C3030
Vrhunski "digitalac"

Business Report

BSA Global Piracy Report
Pirati ukrali 60 milijardi dolara

Svijet dionica
Kraj dot.com groznice?

Telecom

Handspring Visor
Bolji od PalmPilota

MacExpress

PowerMac
G4 u svemiru

Svijet Linuxa

Linux Open Book
Open Source priručnik

IZDVAJAMO

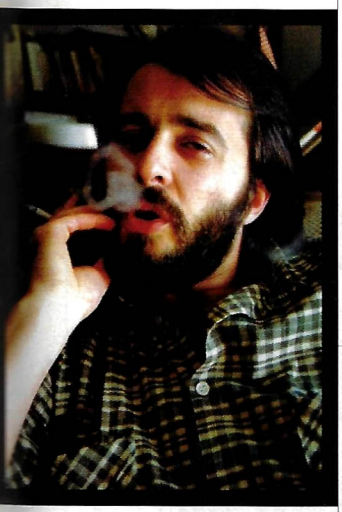
- **Hardware**
  AMD Thunderbird 1,1 GHz
- **Software**
  IBM Lotus Domino
- **Internet**
  SAD država online
- **Hrvatska igra**
  Point'n'click avantura

Novi broj u prodaji na svim kioscima!

Matrix iliti glavom u pijesak

Zbogom, školo! ili Tehnika narodu, računala u klupe!

Danijel Reškovac



Pozdrav i odavanje počasti omiljenoj instituciji mlađe populacije mogli bismo sažeti u nekoliko stihova: Zbogom, školo, nisam te ni vol'o. Lud sam bio što sam dolazio. Drljao sam tvoje drvene klupe I slušao nastavnike glupe.

Gooooootooooooooovooooooooooo jeeee! Jeeeeeeeeeea! I najveći štreberi među nama priznat će da im je laknulo. Gotovo je, gotovo, i mi, kao pravi časopis za interplanetarnu zabavu, proglašavamo sezonu gluparanja otvorenom. Gotovo je. Nema više buke, halabuke, mirisa prašine, par stotina šlapa i tenisica u garderobama, smradeža klora koji nam po blagovaonicama povećava apetite, pisanja šalabahtera, natezanja za ocjene, tužnih pogleda prema sivom ljubimcu koji ne smijete uključiti zbog roditeljske zabrane ili, još gore, zabrane savjesti. Nema više. Prepustit ćemo prazne zgrade spremačicama i domarima koji će napokon veselo tumarati po njima.

No, ne zadugo, ne zadugo. Doći će opet vrijeme kad ćemo iz kratkih hlačica skočiti u duge i proklinjati sve blagodati škole. Pa zašto onda, jelenjih mu rogova, ne pokušamo nešto promijeniti ako nam ta škola tako smeta?! Mijenjaju nam udžbenike bez pitanja i na neviđeno, postavljaju glupa pravila, a nitko ne pita nas, borce za slobodu, koji se 6-8 sati na dan borimo s pošandrcalim profesorima kako bismo to napravili.
Evo i primjera. Što biste dali kad bi se u svakome razredu vaše omiljene ustanove nalazio barem jedan PlayStation i jedno računalo? Dobro, dobro, pretjerujem. Zaboravite PlayStation. Oni pterodaktili zabarikadirani u svojim uredima neće nikad shvatiti da je i PlayStation instrument obrazovanja. A škole su nam ionako u takvom bedu da je nemoguće svakoj učionici osigurati TV u boji (nemaju love ni za krede, selotejp ili pribadače).
Ali PC je naprava koja bi upravo u školama dala svoju glavnu ulogu. Zanima vas kako radi četvorotaktni motor? Evo, pogledajte svaki djelić. Za mnoge bi buduće mehaničare motor prestao biti Kandinskyeva apstrakcija. Kad smo već kod slika i likovnog; zašto ne bismo pogledali novu postavu australskih umjetnika u Sidneyu? Na zemljopisu učimo o Španjolskoj i zumiramo svako selo na obali gdje ćemo ići i na maturalac. Pogledajte samo kakva je rugoba bila Elizabetha I. ili kako je Henrik VIII. uspostavio prve mjerne jedinice. Ništa lakše, ništa neposrednije. Posljednih je godina društvu u ministarstvu glavna riječ za ispiranje usta bila informatizacija školstva. Kad se na jedvite jade nekim školama, uz različite sponzore, i uspjelo nabaviti nekoliko zastarjelih 286-ica ili 386-ica, forma je bila zadovoljena. U našoj školi, uz nekoliko ponuda i prijedloga tvrtki koje su nudile tada supersonične Pentiume, izabrana je najslađa ponuda kojom se neka njemačka tvrtka riješila svoje stare krame i tako smo, sretni i zadovoljni, dobili šest 486-ica u predinfarktnom stanju i bez CD-ROM-a. A sad dolazi najljepši dio: te rage neće biti raspoređene po razredima kako bi većini bile dostupne. Ne, napravit će se posebna klanjaonica zlatnoj teladi, tzv. "informatička učionica" u koju će pristup imati odabrani članovi tzv. informatičke grupe. Oni će, u prostorima za odabrane, naučiti sve ono što su naučili i njihovi profesori informatike na ubrzanim tečajevima. Programske jezike, programske petlje i sve ono što smo mi morali znati kad su se pojavila prva računala koja su radila u Basicu (da bismo ih uopće mogli pokrenuti), i sve ono što oni nikako ne moraju znati.
Ja ne želim znati kako se u parsto redova nekih petlji iscrtavaju koncentrične kružnice po ekranu. Dajte mi računalo i napravite od mene korisnika koji će, ako ga zanima neka informacija, znati dobiti na netu ili bilo kojem mediju ono što traži. Ako ja, kompjutorski idiot, to mogu, zašto ne bi i učenici prvog razreda?
A tek Internet, jaoj, majko mila! Svemoguća riječ i čarobni štapić u ustima novih trendovskih političara koji na tribinama, okruglim stolovima i saborima izgovaraju tu riječ s posebnim provincijskim strahopoštovanjem. "Treba nam Internet...", "Mi ćemo s Internetom...", "Dajte nam Interneta (ja imam proviziju od pošte he, he, he)...". Prava poplava novih parola za one jadnike koji mogu istrpiti gledanje TV programa.
Kad sve to primijenite u praksi, onda vam u jednoj školi koja, igrom najnevjerojatnijeg slučaja, posjeduje najbrži V90 modem ravnatelj izvali da njemu ne treba Internet i nekakvo uštekavanje jer bi ga oni iz ministarstva mogli špijunirati. Čovjek je uspio shvatiti da se iza ekrana ne nalaze mali ljudi koji čitaju vijesti, ali ideja Velikog brata koji kontrolira i po potrebi provaljuje iz monitora još mu ne da mira. U drugoj je pak školi ravnatelj koji spada u onih 0.01% neprepariranih (prepariranih su oni koji otkopčavaju gornji gumb košulje i razdrljuju kravatu samo kad na stolu vide klopu i piće) napravio toliki telefonski račun da ga sada sam mora plaćati.
Naravno, nisu mu račun napravili učenici koji računala nisu ni vidjeli.

I dokle će to tako? Dokle god nam školama vlada *neoinformatički* primitivizam i mediokritetstvo. Ovaj *neoinformatički* primitivizam još je i gori. Nekada su se razlozi i isprike tipa: "Joooj nemamo računala, ali kada bismo ih imali..." još i mogli progutati, ali danas ih većina škola ima.
Samo što nikome još nije jasno što bi s njima.

Ekipa II.b, pjeva omiljeni hit:"Ja ne želim biti luzer!!!"

[Legend Of Dragoon - Sonyjev navjeći RPG konkurira Final Fantasy serijalu]

[Odigrali smo: Destruction Derby Raw • Dragon Valor • Radical Bikers • Grind Session... Najave: Crash Bash • Spyro 3: Year of The Dragon...]

PSX

[ne propustite 01.08., dan kada izlazi ljetni psx]

ZOLA

SVE ZA PlayStation

IGRE, KONZOLE I KONTROLERI

NAJNIŽE CIJENE

www.zola.hr

PRODAVAONICA 1
Nova cesta 115, Zagreb
tel. (01) 3095-153
fax (01) 3094-583
e-mail trgovina1@zola.hr

PRODAVAONICA 2
Trg senjskih uskoka 8, Zagreb
tel. (01) 6526-755
fax (01) 6529-248
e-mail trgovina2@zola.hr

NOVO!

TRGOVINA PUTEM INTERNETA

YAMAHA, SAITEK, LMP
JOYSTICKE, VOLANE I GAME PADOVE NARUČITE PUTEM **INTERNETA** NA ADRESI
www.zola. hr

SAITEK RX150 Racing Wheel

DUAL FORCE™ STEERING WHEEL s pedalama

GAMESTER EVOLUTION CONTROL SYSTEM

1, 2, 4, 8 MB Memory Cards

GAMESTER LMP PSX EURO AV LEAD

SAITEK PX2500 Double Shock

BLAZE Twin Shock Home Arcade

SAITEK PX3000 Tilt Double Shock

ZA ČLANOVE HACKER CLUBA POPUST 5%

RENOPROM

STUDIO 19

www.renoprom.hr
e-mail: renoprom@renoprom.hr

ZAGREB
Gundulićeva 19
tel.: 01/4854 005

SPLIT
Robna kuća Dobri
tel.: 021/380 147

RIJEKA
Krešimirova 14
tel.: 051/335 14

mogućnosti plaćanja

AMERICAN EXPRESS · Diners Club International · MasterCard

4, 6, 24 rate

ČEKOVI GRAĐANA
do 6 rata

POTROŠAČKI KREDITI
do 36 rata

OLYMPUS
THE VISIBLE DIFFERENCE